THE VISUAL EXPRESS http://www.enterbrain.co.jp/

パレッタ PALETTA

ザ・ビジュアルエクスプレス

2002 WINTER 冬号

vol.2

定価1200円

CUTE GIRLS IN GAME, COMIC ANIMATION BY YOUR SIDE

「あゆ」と「観鈴」夢の描き下ろしツーショット
樋上いたる
スペシャルロングインタビュー

21-Two One-
「美魚」と「真魚」―ギリギリ描き下ろし

たかみち
「どこまでも青く…。」
小池定路
「ネットでロン!」

吉崎観音
山形伊佐衛門
インタビュー&描き下ろし

表紙テレカ100名プレゼント

森岡浩之
赤井孝美
『星界の紋章』『星界の戦旗』対談

PALLETA SPECIAL NUMBER
フルーツバスケット
証言 コミックとアニメ―それぞれの魅力
堀江由衣・林明美・「花とゆめ」編集部

サクラ大戦活動写真

ときめきメモリアル3〜約束のあの場所で〜
描き下ろし+未公開設定原画

特別付録 うたたねひろゆきイラストポスター

新春お年玉企画
作家直筆イラストプレゼント

イラスト&エッセイ連載
飯塚武史
成瀬ちさと

より美しく、よりシンプルに女の子たちの魅力を伝えるキャラクターグラフィック誌

Illustration:Hiroyuki Utatane


賀正
2002
HAPPY☆LESSON
招福
TVアニメ化決定!!
2002年4月 放映開始
©2002 ささきむつみ／メディアワークス・ケイエスエス

こみっくパーティー
COMIC PARTY



はっきり言ってお宝です。

お待たせしました！イラスト大公開!!
DC版キャラなのに設定はアニメーション！全巻購入特典は
[DC版キャラクターデザイナー描き下ろしタペストリー]
※詳細は第7巻に封入されている応募シートを読んでね！



2001年はまさに"こみっくパーティー"イヤーだったね！年明けにTVシリーズの制作が発表され、4月にはTV放映がスタート。7月からは怒濤のDVDシリーズがリリースを開始！あっという間の最終巻だもんね！だから、このお正月は"こみパ"三昧！なんて人が多いんじゃない？という訳でまだ全巻購入出来ていない人の為に今回はオールアバウト"こみっくパーティー"！

DVD SERIES NOW ON SALE

●各巻共通特典:キャラカード2枚封入・ピクチャーレーベル仕様
(初回製造分のみ)全巻購入特典応募券
●価格:① 2,800円(税抜)/②〜⑦ 各5,000円(税抜)


●第1巻「運命の初体験!?」収録


●第2巻「想いをこめて/売る人買う人即売会」収録


●第3巻「お金がすごく無い！/それが問題だ」収録


●第4巻「目指せ、こみっくパーティー！/希望の祭典」収録


●第5巻「渚にて…/すてきれない夢」収録


●第6巻「二人の距離/見えない明日」収録


●第7巻「ブラザー2、再び/ぼくたちのパーティー！」収録
※第7巻は初回製造分のみ全巻収納BOX付！

©2001AQUAPLUS/ケイエスエス　発売:ケイエスエス 販売:ケイエスエス販売

■原作GAME■
ドリームキャスト用ゲームソフト
『こみっくパーティー』
アクアプラスより8月9日発売！

■MAXI SINGLE CD■
好評発売中！
OP&EDテーマのTVサイズ含む34曲を収録
「こみっくパーティーアニメーション・サウンドトラック」
OPテーマ「君のままで」元田恵美
EDテーマ「形のない街を目指して」Kaya
F.I.X.RECORDSより発売中！

※ビデオは全国アニメイト各店とソフトガレージ通販でのみ販売いたします。

ソフトガレージ通販
TEL:03-3779-4981 AM10:00〜PM6:00(土日祝除く)
URL:http://www.softgarage.net/

美少女と少年が紡ぐ、ちょっぴり不思議な物語

ONE 〜輝く季節へ〜

全巻購入特典は、澪のキャラクターソングを収録したCDに大決定。

DVD SERIES NOW ON SALE


第1話『雨の章 茜・詩子』
価格:2,800円(税抜)/KSXA24151


第2話『風の章 留美・瑞佳』
価格:5,000円(税抜)/KSXA24152

CD NOW ON SALE


ONE 〜輝く季節へ〜 DRAMA CD triplet story
2,000円(税抜)/KSCA29146


ONE 〜輝く季節へ〜 Music from The Animation
2,000円(税抜)/KSCA29139

©2001ネクストン/ケイエスエス　発売:ケイエスエス 販売:ケイエスエス販売

HAPPY☆LESSON

祝！TVアニメ化。
新キャラも登場のTVシリーズに期待せよ！

DVD SERIES NOW ON SALE


第1話
「どきどき☆ママティーチャー」
特別価格:3,000円(税抜)/KSXA24131


第2話
「わくわく☆ヴァケーション」
価格:4,000円(税抜)/KSXA24132


MUSIC COLLECTION
価格:3,000円(税抜)/KSXA24134

ハピレスメンバー大集合！
歌あり、コントありのハチャメチャハッピーDVD!!!
ハピレスだよ！全員集合!!
2002 2.22 ON SALE

CD NOW ON SALE


修学旅行の長〜い一日
2,000円(税抜)/KSCA29141


アルバイトでGO! GO!
2,000円(税抜)/KSCA29142


HARA HARA MUSIC CD
2,500円(税抜)/KSCA29145

©2001さささきむつみ/メディアワークス・ケイエスエス　発売:ケイエスエス 販売:ケイエスエス販売

あの感動を完全収録！
出崎&杉野の最強コンビが贈る、名作が甦る。

宝島
DVD MEMORIAL BOX I&II

DVD BOX NOW ON SALE


BOX I/TVシリーズ第1話〜第16話収録
特典:豪華設定資料集/デジタルニューマスター仕様
価格:各18,800円(税抜)


BOX II/TVシリーズ第17話〜第26話 夕凪と呼ばれた男/劇場版「宝島」収録
特典:豪華ライナーノーツ/デジタルニューマスター仕様

©TMS 製作・著作:トムス・エンタテインメント　発売:ケイエスエス 販売:ケイエスエス販売

KSS FILMS

キャラクターデザイナー●齋藤卓也インタビュー

すでにある『サクラ』のイメージを壊さないように

――『サクラ大戦　活動写真』のキャラクターデザインをすることになった経緯と、担当してみての感想をお聞かせください。

齋藤：監督の本郷さんから「やってみないか」とお誘いいただきまして。担当してみたら……思ったとおり、たいへんでしたね。

――藤島康介さんの原案で松原秀典さんがキャラクターデザインをしたこれまでの『サクラ大戦』の流れがあるわけですが、今回『活動写真』のために改めてデザインしたときの、難しさとおもしろさを教えてください。

齋藤：メインキャラに関しては、もとからいるキャラクターなので、イチから作るという意味での難しさはありませんでした。ただ、ファンのみなさんのイメージというものがあるので、そこから外れないようにしたつもりです。

――新キャラクターのラチェットですが、松原秀典さんからあがってきた絵を最初に見たとき、どう思いましたか。

齋藤：僕が思っていたよりも「カワイイ」ほうに寄せているなと思いました。

――新キャラクターのブレントとパトリックは、どんなコンセプトでデザインなさったのですか。

齋藤：ブレントのコンセプトは「魔人ガロン」です。パトリックは、まず初めに監督から「仮面の男」というオーダーをいただいたので、そこから考えてあのようなキャラクターになりました。あと、ファミリアも監督の意向に沿う形でデザインを仕上げていったものです。

――映画冒頭の花組レビューの衣装ですが、羽とかあって、描くのがたいへんそうですね。

齋藤：そうですね。たいへんそうだなとは思っていました。デザイン的には、もともとあったものを映画版用に起こしたものなので楽だったんですけど……。

――作画監督として、どんなことを意識して作業なさっていましたか。

齋藤：いろんな方が作り上げてきた『サクラ大戦』のイメージを損なわないようにと、いつも考えていました。

――個人的に気に入っているシーンがあったら教えてください。

齋藤：自分の担当ではありませんが、マリアがファミリア御一行さまに襲われるところが気に入っています。

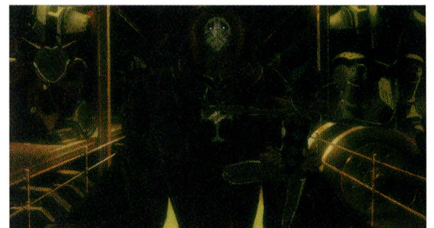
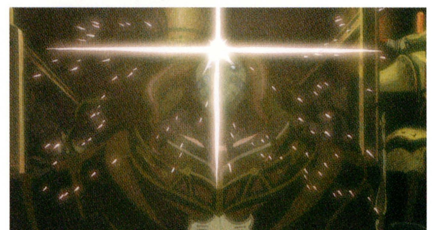
――最後に、映画が完成した現在の心境は？

齋藤：心、軽やか。

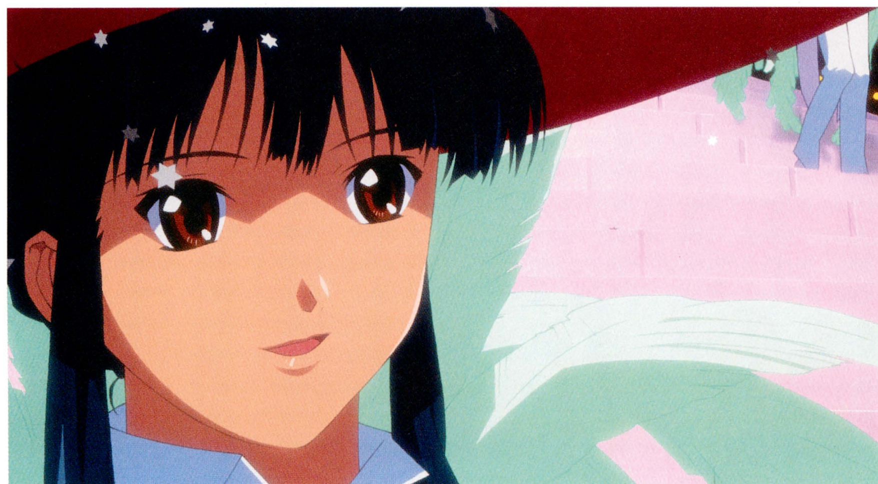
――ありがとうございました。

PROFILE
●齋藤卓也 *Takuya Saito*
キャラクターデザイナー。『らんま1/2』原画、『NG騎士ラムネ&40』『星方武侠アウトロースター』『臣士魔法劇場リスキー☆セフティ』などでキャラクターデザインを務める。




大神隊長の代わりとして、ひとりで偵察行動に出るマリア。マリアの表情の変化が大きい分、無表情なパトリック&ファミリアの無気味さがきわだつ。このシーンと2度目の対決シーンが、『活動写真』でのマリアの見せ場だ。



●「サクラ大戦 活動写真」

太正15年、帝都への誘い

華

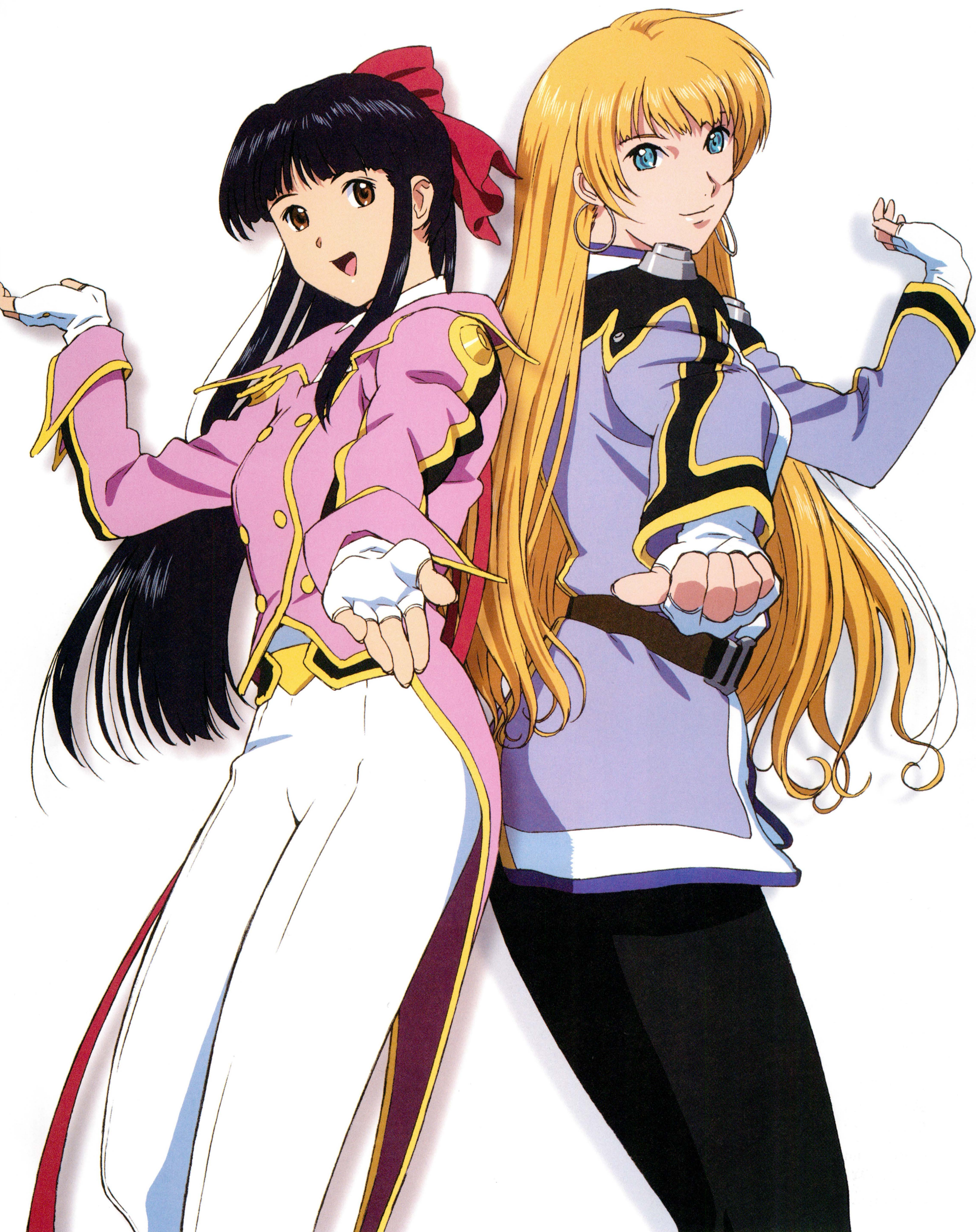
2001年12月に公開された話題の映画『サクラ大戦　活動写真』。
至福のひとときを与えてくれた本作品の世界観やキャラクターについて
キャラクターデザイナーの齋藤卓也氏と原作者、広井王子氏にうかがった。

MOVIE INFORMATION
「サクラ大戦 活動写真」
●映画（2001年12月22日全国ロードショー）

DRAWING FOR PALETTA

PERFECT PAIR

ILLUSTRATED BY TAKUYA SAITO



作画：齋藤卓也　仕上：水田信子　制作：Production I.G

原作者● 広井王子インタビュー

みんなが情熱的だから『サクラ』から離れられない

試写室で見てしまって、大後悔

──映画化の構想は、いつごろからあったのでしょうか。

広井：ずいぶん前です。『サクラ大戦1』が終わったころ、角川歴彦社長に「映画をやろうよ」と言われたのですが、そのときは「いえ、やりません」って答えたんです。映画は長丁場。うかつに手を出すとメンバーが空中分解する可能性があると思ったんですね。それが、『サクラ大戦3』を始めたころですか、スタッフとキャストが固まってきた手応えがあって、このチームなら大丈夫だろうな、と思えてきました。

──それでGOサインを出したわけですね。映画化の作業を終えたときは、感慨もひとしおだったのではありませんか？

広井：よく作ってくれましたよね、スタッフが。無理な注文をきいてくれて感謝しています。レビュウや光武の戦闘シーンとか、ふつうはあそこまでやらないで、カットで割っていくでしょう。でも、今回は僕は「映画をやろう」と言ったんです。「大きい画面で遜色なく動く。それがムービーだ。止めをパンして終わりっていうのはイヤですよ」って。

──たしかに、映画の中で花組のレビュウと「海神別荘」の舞台が見られるのは、よかったですね。

広井：レビュウシーンは「よく動かしたなあ」と。それに尽きます。テクニック的にすごくたいへんなんですよ。CGで組んだ上に手描きするんですから。CGではアニメの顔は描けない。でもアニメではあの羽がぐるぐる回るのは描けない。だからCGで組んでムービーのカットを作って、それに一枚一枚描き込んでいく……。とんでもない作業です。

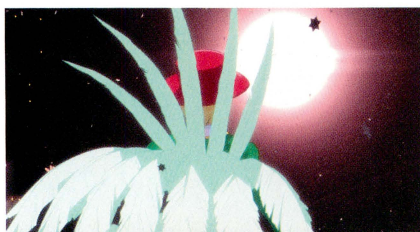
──CGのよさとアニメのよさと、ちゃんと両方使ってらっしゃるんですね。

広井：CGにアニメを融合することは『サクラ』でずっと言ってきたことですからね。3Dと2Dがうまく混じり合わないかなあと。それが、ある程度『サクラ大戦3』で見えましたよね。それで、映画では思う存分やるぞと。メカシーンではCG色を少し強く出したようです。やっぱりCGのほうが豪華に見えますから。アニメアニメしないで、ちょっと「CGですよ」とバレるようにしたということです。

──完成した映画を見てのご感想は？

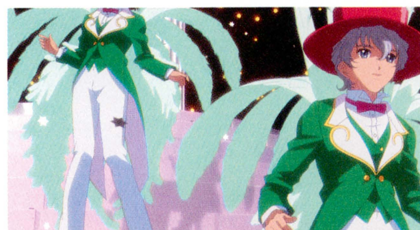
広井：ほんとうに手に汗握りました。で、「しまっ

映画冒頭のレビュウシーン。ふつう、このようなシーンは顔から顔へカットで割っていくのだが、『活動写真』ではまるごと1曲分キャラクターが動いている。広井氏の「ムービーがやりたかった」という意気込みが感じられる。









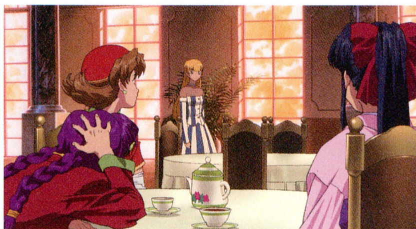





た、試写室で見てしまった」って思ったんですよ。「くっそー！　劇場の大きな画面で見たかった」って(笑)。

光武・改発進シーンを描くのが夢だった

――今回の映画で、特にお気に入りのシーンはどこですか？
広井：光武・改発進シーンですね。轟雷号に乗り込むシーンから、射出されるまで。あのシーンを描くのは夢でした。『サクラ大戦１』のときからやりたかった。でもゲームでやろうとすると、ボタンをあの長丁場押さないのは辛い。ゲームのテンポではできないんですよ。じゃあOVAでやればいいかというと、OVAにはそれだけの予算がない。あれをやったらOVA4巻分の予算、全部使っちゃいますから(笑)。
　あと好きなのは綱渡り戦法のシーンです。古い建物を見ていると、よくライオンの口がいろんなところにありますね。そのわけは、これだよって。
　それから、紅蘭がお茶をついでいるところも日常的で好きです。女の子の劇団って、ああやってよくウワサ話とかしていると思うんですよ。するとお約束でウワサの本人が来て「バツ悪い」みたいな(笑)。歌謡ショウをやって女性の劇団の日常が、何となくわかってきたようです。

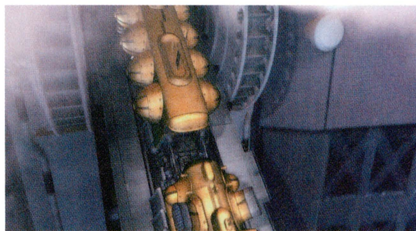
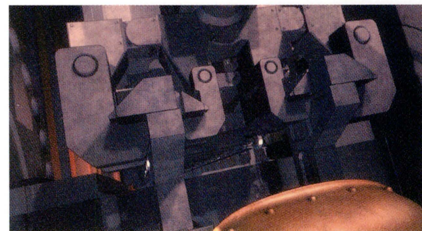


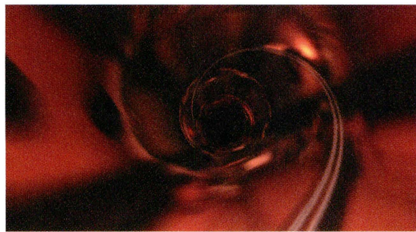
――日常的なシーンというと、クリスマスとお正月がこまやかに描かれていて、それも楽しかったですね。
広井：象徴的ですよね。アジアは西洋を飲み込んでアジアをやろうとしていること……。クリスマスとお正月はあんなに近いのに、ポンポンって変わっちゃう。アメリカでは、そんなことはないですからね。
――そうですね。ところで広井さんは、クリスマスとお正月はどんなふうに過ごしていらっしゃるのですか？
広井：子どものころの話なんですが、僕はミッションスクールだったので、クリスマスは学校の教会でミサ。家でもクリスマス飾りして僕がお祈りして、家族が「へえ、そんなふうに祈るんだ」と。そこへ婆ちゃんが出てきて「そんなことするの、おもしろいね」とか言う。わけのわかんない家でしたね(笑)。でも正月はきっちり「日本の正月」。元旦は新しいセーターに袖を通し、「お父さま」に挨拶するんです。代々の下町っ子なので、そういうことはきちんとやらされてました。

個人主義を貫いたら生きにくい日本

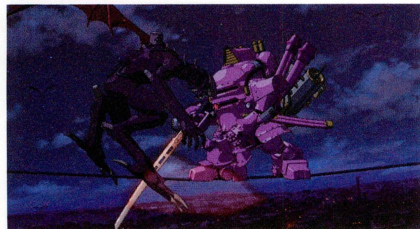
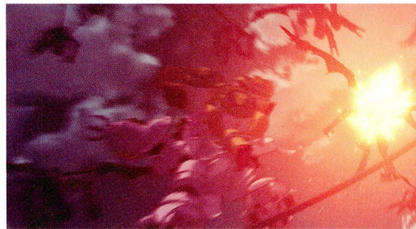
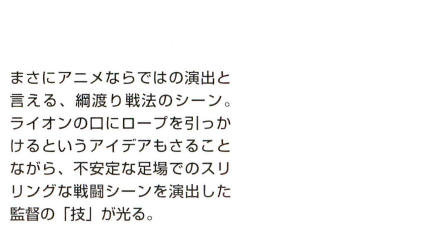
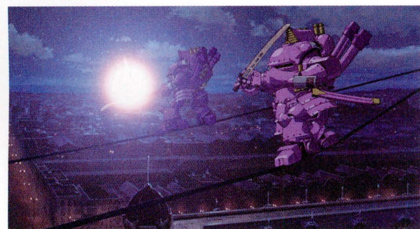
――この作品は「個人主義と仲間」がテーマになっていますが。
広井：これって、現代日本が抱える悩みそのものじゃないですか。突然「日本的、家族主義的な会社はダメ」と言われたわけです。リストラで失業者が増えて。どうしたらいいか誰も教えてくれないまま、急に放り出されたんです。「ちょっと待て」と思いますよね。ほんとうに個人主義がいいか、結論が出てないじゃないかって。アメリカの論法だけで、僕ら日本人が長年守ってきたものを一瞬にして捨てるのかと。
――やはり「仲間」の存在を信じたいと？
広井：いや、信じてますよ。裏切られたこと、ないし……。裏切られるのは、きっとどこか自分が悪いんです。そこさえ解決していれば裏切られなかった。そういう意味では、こんなにすてきな仲間といろんな仕事ができて、自分は幸せだと思っています。
――ラチェットという新キャラクターですが、彼女はアメリカ個人主義の象徴なのですか？
広井：そうですね。能力あるやつはよし、能力な

『サクラ大戦１』のころから、「いつか実現したい」と温めていた轟雷号発進シーン。変わる信号や連結シーン、射軸合わせなどなど、轟雷号発進までのすべてのプロセスを再現した、広井氏お気に入りのシーンである。




まさにアニメならではの演出と言える、綱渡り戦法のシーン。ライオンの口にロープを引っかけるというアイデアもさることながら、不安定な足場でのスリリングな戦闘シーンを演出した監督の「技」が光る。



いやつは切り捨てろ、という……。それも正しい。ものを作るときに、人間的にはいいけど仕事ができないヤツと、人間的に悪いけど仕事ができるヤツとどっちを取るかというと「資金かかってる？」「かかってます」「なら、オレ、人間悪くても仕事できるヤツとやりたい」って、そう思うじゃないですか。要は考え方の問題。ただ日本では、個人主義を貫いたらすてきに生きてはいけないでしょうね。
――ラチェットは好きですか、嫌いですか？
広井：好きですよ。クールで頼もしい。特に上に立って仕事しようとすると、ああいう部下はいいですね！　ラチェット風に見ると「なに感情論に走ってんの、戦場だよ」と思うこともあります。「ラチェット正しい！」みたいな。でも友達だったら、カンナさんみたいな女性が好きですけど……。姉御っぽくて温かくて、いいですよね。
――同じく新キャラのブレントは、どういうポジションにいるのでしょう？
広井：傲慢そのもの。いちばん嫌いなタイプです。いますよね、会社のトップでああいう人。ビルの最上階の社長室から見下ろして「このクズどもがなに権利なんか主張している。俺がお前らに与えたんだ、この平和も、この道路も」なんて考えるような。で、「吉野屋の牛丼の値段が下がった」と喜んで食べている僕たちを冷たい目で見るんです。その視線に僕はカチンときて「この野郎、この国を作ってきたのは庶民だ」とか思うわけ。



――牛丼、お好きなんですか？
広井：そうなんです。吉丼がないと生きていけない（笑）。

日本中に『サクラ』を知らしめたい

――「海神別荘」でのさくらとラチェットのやりとりが心にしみました。ラチェット役を久野綾希子さんに依頼した理由は？
広井：作曲家の田中公平さんのアイデアです。花組の公演『海神別荘』に、ラチェットの心情を表す重要な歌がある。それができるのは誰かなという話になって。「花組といっしょにやって威圧できる人。ラチェットのようにパーフェクトな人」と考えて、久野さんの名前があがりました。幸運だったのは歌謡ショウに園岡新太郎さんが出ていたこと。園岡さんも久野さんもミュージカル『キャッツ』の初演メンバーですからね。園岡さんにお願いして久野さんに会わせていただきました。
――アフレコの雰囲気は、どうでしたか？
広井：思惑どおりです。久野さんはラチェット的＝パーフェクトです。その女優がスタジオに来て、花組の中に異分子として入る。するとみんな構えますよね、パシッと。この緊張感がいいんです。花組もみんなプロですから。お互いに「お手並み拝見」となる。それが狙いだったんですけど、実際、本番のときは、さすがラチェット、パーフェクトな状態で来ましたよ。台本を全部暗記して。舞台役者さんの場合、モニターを見つつ台本に目を落とすタイミングがなかなか取れないんです。あれって、声優独特のテクニックなんですね。で、声優じゃない人が口パクに合わせる手立ては、台詞を全部あらかじめ覚えること。それを久野さんはおやりになってましたね。
――『サクラ大戦』のキーワードは「帝都」だと思いますが、広井さんにとって帝都とは？
広井：僕の故郷ですね。代々向島に住んでいたから。僕でたしか5代目だと思うんですけれど。「帝都」と呼んでいるのは、語感として「江戸」でもないし「東京」だと現代的すぎるし。今回の映画でも、帝都の表現はうまくいってると思います。ノスタルジックだし、アナクロニズムな近代化によるおもしろい世界観がちゃんと描けている。
――ゲームから始まって舞台、OVA、テレビ、映画と登りつめた感があるのですが、今後『サクラ大戦』でやってみたいことは？
広井：全然、登りつめてないですよ。日本中、誰でも知ってる作品にしたいですね。できれば世界中の人が知っている作品に。僕が『サクラ』から離れられないのは、みんなが情熱的だからです。お客さまも含めて、スタッフ、キャスト、みんな『サクラ』に熱い思い入れがある。その思いを何とか形にしたいと思ってるんです。
　たまに「走らされてる？　オレ」と思うこともあります。実は、『サクラ』と関係ない新作も考えてはいるんですよ。でもなかなか動かす時間がない。次々に「『サクラ』でこれやってみない？」「それできるよ、やってみよう」という感じで。そして動き、走りながら「あれ？　新作どうしよう」って……（笑）。
――新作をおいてきぼりにするほどすごいペースで、『サクラ大戦』の世界が動いているんですね。ありがとうございました。

PROFILE
●広井王子
Ohji Hiroi
東京都墨田区生まれ。テレビアニメ、マンガ原作、ゲームの企画など、さまざまなジャンルで活躍するマルチクリエイター。総合プロデューサーを務める『サクラ大戦』シリーズでは、アニメとCGの融合という新しい表現方法を確立した。

N E W　Y E A R　F A S H I O N



SAKURA SHINGUJI

ILLUSTRATED BY HIDENORI MATSUHARA



Warming Heart by Heart
心をとかす心

●「フルーツバスケット」

The Animation Side

昨年12月、大人気のうちに放映終了した『フルーツバスケット』。少女マンガを原作としながら、男性ファンにも幅広く支持されたこの作品の魅力とは？アニメサイド、原作サイドの声から徹底検証する。

本田透役 声優●堀江由衣インタビュー

いっしょにいるだけで温かくなる透ちゃんは自然体で素直ないい子





異性に抱きつかれると、十二支の動物に変身してしまうという呪いを背負った一族、草摩家。ひょんなことからその秘密を知ってしまった本田透は、彼らと共同生活をすることに……。昨年7月にアニメ化されるや、たちまち大ヒットとなったハートフルコメディ『フルーツバスケット』（高屋奈月原作／白泉社「花とゆめ」連載中）。人気の秘密は、どうやら主人公、本田透のキャラクターにありそうだ。彼女の魅力をCVの堀江氏にうかがってみた。

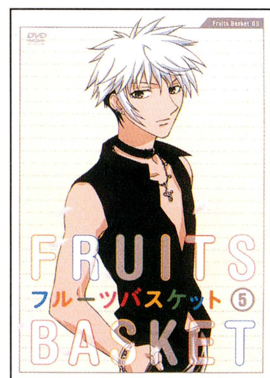
思い入れがある分、力が入ってしまった

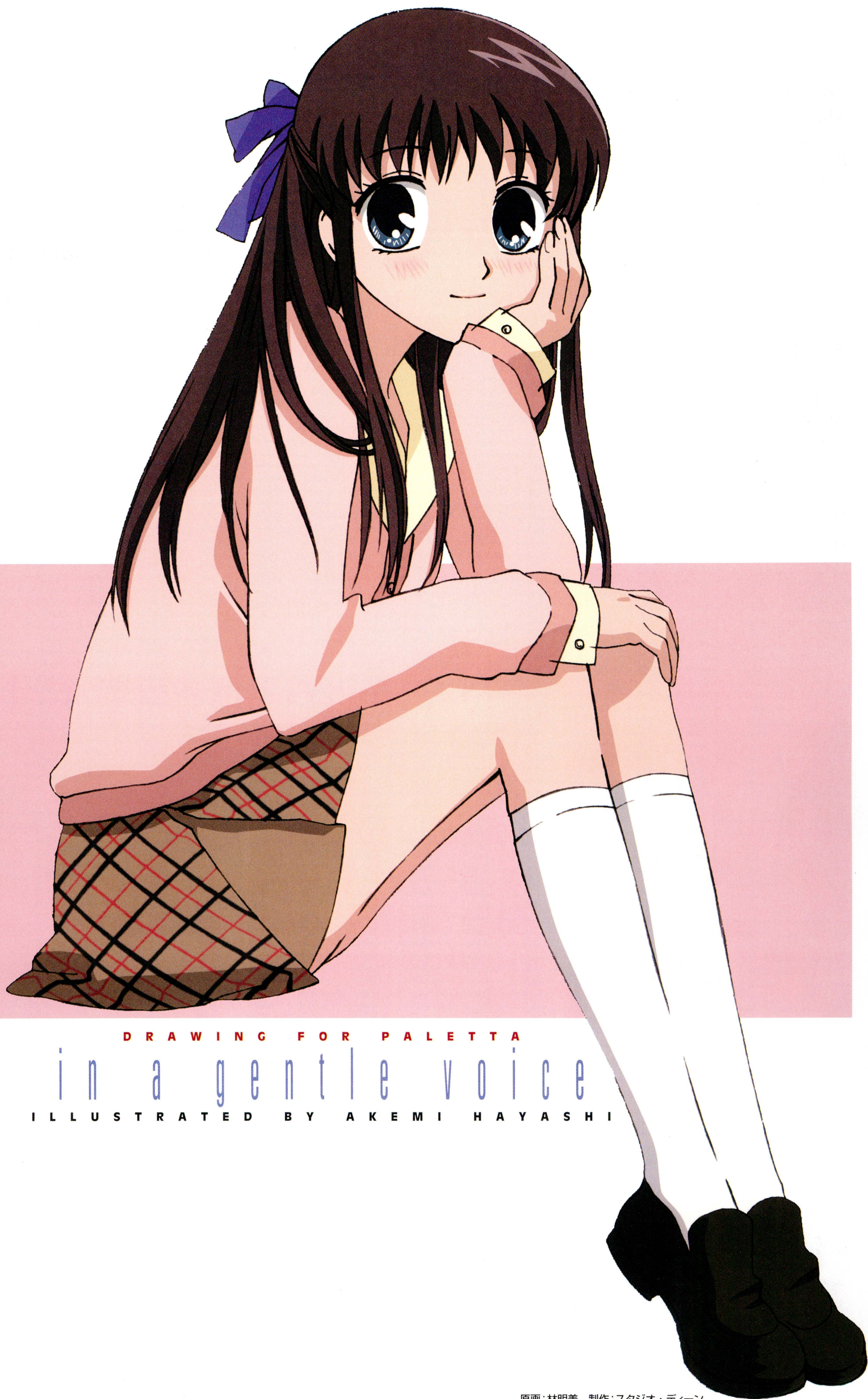
――堀江さんは原作のファンだそうですね。
堀江：そうなんですよ。高屋先生の『翼を持つ者』（『フルーツバスケット』の前の連載作品）がおもしろくって、一気に揃えて読みました。で、ある日、本屋さんに行ったら『フルーツバスケット』（以下『フルバ』）の1巻が発売されていたんですね。「あっ、新しいお話だ」って喜んで、即行買って（笑）。読んだら、とてもおもしろいし、じーんとくるし、すっかり夢中になってしまって、その後、2巻、3巻と新しいのを見つけるたびに買いました。
――原作のどんなところに惹かれましたか？
堀江：そうですね。キャラクターがみんな個性的で、すごく生き生きしているところかな。あと、お話の中で笑わせるところはとてもおもしろいし。由希くんが綾女さんに笑顔で「帰れ」って言うところ、大爆笑しながら読みました。なんてお笑いのセンスがある方だろうって思います。それと、もちろん私は十二支に変身したりはしませんけど、それとは別に、彼らは私たちにも置き換えられることで悩んでますよね。それを透ちゃんが、解決はしないけど、やさしく包むような言葉を言ってくれて、それでじーんとさせられる。そういうのがすごくいいお話です。
――アニメ化で、大ファンの『フルバ』の主人公を演じることになって、いかがでしたか？
堀江：透役のオーディションを受けたのですが、原作を知っている作品だと好きさのあまりにダメなことが多いんです。でも、今回は受かって、すごくうれしかったです。反面……プレッシャーというわけじゃないんですけど、思い入れがある分、力が入ってしまう部分はありました。自分の中の透ちゃんという子を壊したくないというか。読んでるときって、自分なりのイメージを作ってますよね。頭の中にある「透ちゃん」に近づけるようにしました。
――透にどんなイメージを持っていましたか？
堀江：やさしくて、ほわほわっとして。ぽんといるだけで、ほわっと温かく明るくなるような雰囲気をだいじにしたいなと思いました。

透は人を否定せず、まず受け入れる

――透の魅力はどんなところだと思いますか？
堀江：優等生的ではなくて、「いい子」ですよね。人を否定するんじゃなく、すべて肯定して、そこからいいところを見つけていく。誰にも平等でや

ANIME INFORMATION
2002.1.26 In Store!
「フルーツバスケット 5」
●キングレコード
●VIDEO/DVD
●5,500円
●全9巻（1～4巻は発売中）





DRAWING FOR PALETTA

in a gentle voice

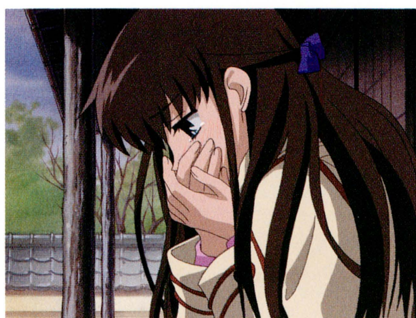
ILLUSTRATED BY AKEMI HAYASHI

原画：林明美　制作：スタジオ・ディーン

さしく包んであげられる。でも押しつけがましくない。いい子すぎず、すごく抜けてるところもあって。うん、特に人を偏見や先入観で見ないところがいいなあって思います。思いこみで判断することがないんですよね。ほかの誰が何を言っても、透だけは否定しない。その人のことを肯定して、丸ごと受け止めてあげられる。それが、いちばんの魅力じゃないでしょうか。
——由希たちが十二支に変身するのも、楽しんで受け入れていた感じでしたよね。
堀江：「この人は何に変身するんだろう、ワクワク」みたいな（笑）。で、わかったあとも身構えたりせず、ごくふつうに一対一のつき合いをするんですよね。
——透自身もつらい過去を持っていますよね。
堀江：お母さんが亡くなって、引き取られたおじいちゃんの家も改築で、テント暮らし……どんな生活だろうって思いました（笑）。でも、「自分の取り柄はめげないことだ」と言って、すごくつらいこと、苦しいことがあっても、透はそこで立ち止まったりしないんですよね。そのまま、つらい、苦しいって受けとめるんじゃなく、そこからどうしようと思う。ああ見えてすごく前向きなんですよ。アニメの中で言ったように「お母さんが亡くなっても、こんなふうにきれいな青空を見て笑えるようになったのは、草摩のみなさんのおかげだ」って、そんなふうに考えることができる子なんですよね。悪いことがあってもずっと落ちこんでないで、いいことがあったらうれしいと思うように、悲しみを乗り越える方法を知っている。それでいて、抜けてるところもあったりして。アニメなんか、かわいい絵なのに崩れるところは思いっきり崩れていて、よく爆笑させられました。

台本をもらって胃が痛くなった最終話

——シリーズ開始前に、大地丙太郎監督は、堀江さんと透が最終回でどれくらい融合するのか楽しみだとおっしゃっていましたが、手応えはどうでしたか？
堀江：すごくドキドキする質問ですね（笑）。最終話はほんとうに難しかったです。難しいお話のときは、台本を手にした瞬間から胃が痛くって。『フルバ』の最後の3話は、どう演じようかずっと悩んでました。別のことをしていても、ふっと「最終回がもうすぐだ」って思い出したり。どうしようと悩んで先輩の役者さんに相談したら、「25話分、透を演じてきたんだから、しみこんだものでやれば大丈夫」ってアドバイスをいただいたんです。それで、「25話やってきたものでやってみよう」って勇気が出ました。最終回を録りおえたときは胃のあたりがスッキリ（笑）。
——アニメの最終3話で、透が夾を受け止めきれずに逃げてしまうエピソードがあります。いつも他人を受け入れていた透の初めての挫折だと思いますが、演じるときに気をつけたことはありますか？
堀江：悩みましたねー、透はどう思ったんだろうって……。いちばん考えたのは25話ですね。でも、逃げたことで、「偽善」にならなくてよかったなと思います。透は逃げましたけど、それは相手をちゃんと見た結果だから。その場で受け入れていたら、夾のお母さんみたいに、ほんとうは怖いのに「怖くない」って自分の心にウソをつくことになってしまったかもしれませんよね。
——最終回を演じられて、大地監督から何かコメントはありましたか？
堀江：いえ、特には……どうなんでしょう。監督がどう思ったか、ドキドキです。最終的にはOK出ましたけど、すごく難しかったので。私は役を演じるときに、どうしても自分と置きかえてしまうんですね。『フルバ』の最終回は、感情がうわーっと出てしまって、セリフがセリフにならなくて。「さっきの（テストの）感じで演じて」って言われるんですが、さっきどう演じたのかわからないくらい、ぐちゃぐちゃになってしまいました。ボロボロになりながら演じてた感じです（笑）。やっぱり、一歩引いて、頭のどこかに冷静な部分を残しておかないとダメなんだなと、つくづく思いました。








周囲に囚われない綾女さんがカッコイイ

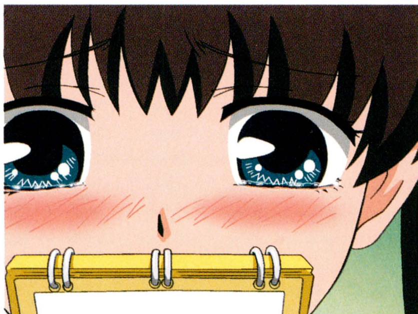
──『フルバ』には、たくさんの美形男性キャラが登場しますが、堀江さんがお好きなのは？
堀江：綾女さんです！　カッコイイですよね。見た目もですけど、考え方や生き方が好きです。高校時代のエピソードが大好きなんですよ。もう爆笑しながら読んでました。寒いから、高校に毛皮を着ていったというエピソード……というか、ワンカットがあるんですね。私の高校時代も、毛皮を着て登校しちゃいけないなんて規則はなかったけど、着ていく人はいなかったんです。当たり前ですけど（笑）。でも寒かったら着ていったっていいんですよね。周囲が着てないからとか、そういうことに囚われてない綾女さんが好きなんです。あのぶっ飛び方も好き（笑）。珍しいですか？でも、人気ありますよね。
──いちばん好きという方は珍しいかもしれません（笑）。女の子では？
堀江：花ちゃんや杞紗ちゃんも好きですが……でもやっぱり透ですね。私、髪の長い子に弱いんですよ。色は何色でもいいんですけど、短い前髪にストレートのサラサラヘアに弱くて。それに透は性格もいいですから。
──お気に入りのお話や印象に残ったエピソードを教えていただけますか？
堀江：やはり、はとり、紅葉、杞紗のお話が好きです。涙が出てくるような感じで。それと別の意味で、最終話あたりのお話は一生自分の中に残るんだろうなと思っています。コメディタッチのお話では、花ちゃんの弟の話も好きです。あと女将さんのお話と、もちろん綾女さんの回も。笑いをこらえるのがたいへんで。女将さんのときは、もう耐えきれずにスタジオの外に出て笑っちゃいました（笑）。
──女将さんもお気に入りですか？
堀江：そうですね。あ、それから燈路くんも好きです！　めちゃめちゃかわいいですよね。
──毒舌な男の子ですよね。かわいいですか？
堀江：たしかにすごい毒舌なんですけど（笑）。裏にちゃんと気持ちがあるから、かわいいなと思います。原作で好きになって、燈路の登場を心待ちにしていたんですよ。
──『フルバ』が終了しましたが、今後について聞かせていただけますか？
堀江：1月末から2月、3月と、イベントとライブを行う予定です。これまで、たくさんの曲を歌う機会がなかったので、まずはそれを成功させたいと思います。今年は、みなさんと直接会う機会も何度かあるかと思いますので、よろしくお願いいたします。

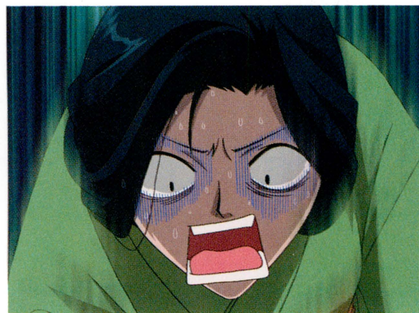


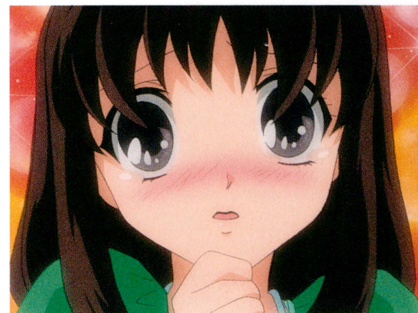
PROFILE
●堀江由衣 *Yui Horie*
1976年9月20日生まれ。東京都出身。血液型B型。趣味は肩たたきと読書。アーツビジョン所属。代表作は『ラブひな』成瀬川なる、『To Heart』マルチ、『シスタープリンセス』咲耶ほか。2ndアルバム『黒猫と月気球をめぐる冒険』をリリース。「今、好きなコミックは『ONE PIECE』。それから今市子さんの『百鬼夜行抄』を楽しみに読んでます」。



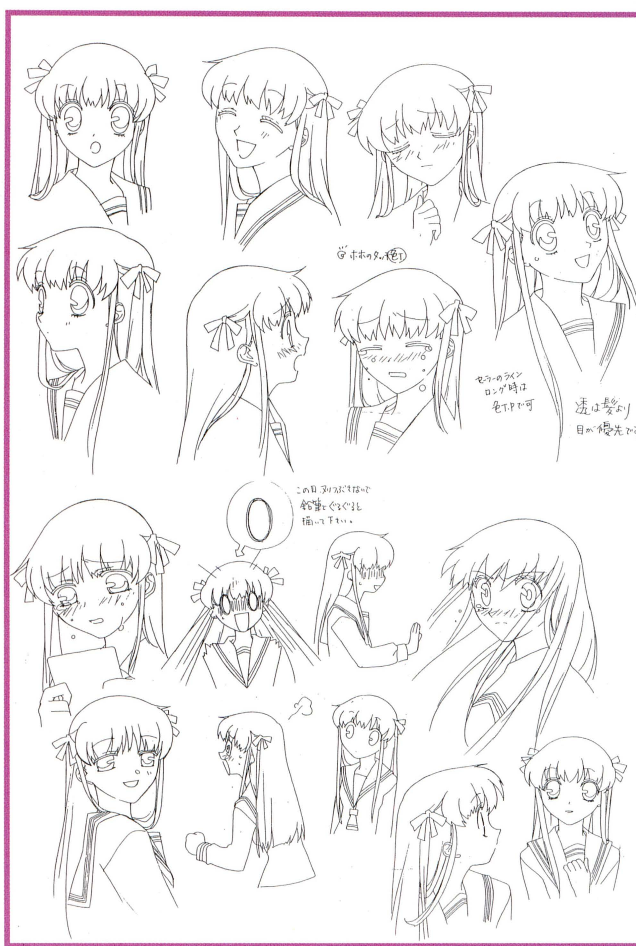












キャラクターデザイン・総作画監督● 林明美インタビュー

ときどき「遊び」を入れながら楽しんで作っていくほうがいい



PROFILE
●**林明美** *Akemi Hayashi*
1971年8月8日生まれ。愛知県出身。血液型O型。アニメーター。デビュー作は『ナースエンジェルりりかSOS』(作画監督・原画)。『るろうに剣心』原画、『少女革命ウテナ』TV・劇場版の作画監督・原画を担当。「試写会で映画を観ること(笑)と、今年こそは海外旅行に行きたい!!」

「キャラクターデザイナーのポジションで、最初から最後までたずさわるというのは『フルバ』が初めてです」という林明美氏に、マンガのコマから「動く」本田透に起こしていく過程をうかがった。

キャラデザは記号化できるのがいちばん

——コミックから動く絵に起こすうえで、気をつけられたところは？
林：少女マンガの絵って細かい線でできてることが多いんです。それを省略して動かしやすくしたつもりです。特に瞳の描写がほんとうに細かくて。そのままでは作画がたいへんになってしまうので、目の処理はいちばん苦労しましたね。どうすれば印象を損なわずに、きれいに表現できるか。3、4種類パターンを作って、試したりして。黒目を描くとかなり印象が変わってしまい強い感じになるので、基本的に黒目は描かず、瞳の色のトーンをあげる形で処理しました。キャラクターのデザインは、なるべく単純にして、記号化できるのがいちばんいいかなと。
——変身したあとの動物がかわいいですね。
林：理想は鉛筆1本線で書けるような簡単なフォルム。ひと筆描きができる感じですね。単純だけどかわいいというのが、作画スタッフも楽しいかなとも思いますし、やっぱり。
——本田透について気を配られたところは？
林：サラサラした髪の線とか細かいんですよ、すごく。でもそんな原作のやわらかい雰囲気を壊さずにうまく動かせたらと思いました。いかにもアニメっぽいキャラにはしたくなかったです。あと、瞳が大きくて顔の半分くらいあるので、けっこう視線とかが難しいんですよね。慣れないと左右で大きさや位置が違ってしまったり。うまく両目のバランスをとって、さらにかわいく……描き慣れないころは苦労しました。
——透らしさを出すポイントは？
林：表情とファッションかな。透は両親がおらず、今風な女の子ではないですよね。しかも自分で生活費を稼いでて、お金に余裕がないという設定らしくって(笑)。服とかも決してセンスがいいわけじゃないらしい。ダサイとまでいかないんだけど、そこがけっこう透らしいかなと思います(笑)。表情設定も、ああいうほんわかキャラクターなので、強い感情を表したものは少ないんです。

頭身を上げてすらっと脚を長く

——『フルバ』について大地監督から指示は？
林：ひとつだけ。プロポーションについて、すらっとした感じのキャラクターにしたい、と。原作は実はそんなに頭身が高くないんです。結局、頭身の表は2回ほど描き直しました。自分の中でイメージが固まっていないので、どうしても原作の絵にひきずられてしまって。監督は少女マンガ独特の細いすらっとした脚に、肉付きもあんまりない感じがお好みだったようですけど(笑)。あまりデフォルメしすぎると、動かしにくくなるので、そのへんのバランスが難しいなと思いました。あとは自由に、好きにやらせていただきました。
——アニメではギャグ顔が多いですよね。
林：原作でも多いと思いますけど、アニメのほうがギャグの印象が強いのは、大地監督のカラーかもしれないです。最初はけっこうセーブしてたんですよ。ニコ目とかツブシはあっても、歯を見せたりはやってなかったんです。6話あたりからかな。現場の人がところどころに遊びを入れ出したあたりから、衝撃的なギャグ顔が。監督も心配してたんですけどね、ここまでやって大丈夫か？とか。由希もたまにすごい顔してますね。やっぱり王子さま風のきれいな絵ばっかり描いてると息がつまってしまうので、とき

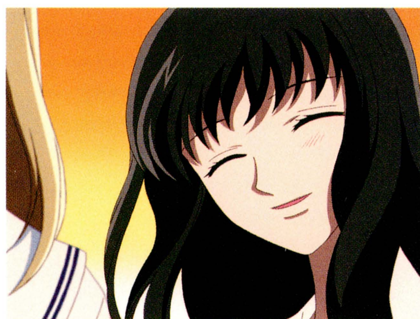
どき「遊び」を作らないと。楽しんで作っていくほうがいいと思います。

表情とファッションで個性を引き立たせる



——ご自分が作画監督をされた話数で、特に印象に残っているのは？

林：8話のはとりのお話と18話の花ちゃん宅潜入話です。極端ですか（笑）。8話は、表情のないはとりの表情に気をつかいました。無表情の中にいかに表情を出すか（笑）。難しいんです。笑いすぎてもダメだし。ふつうの顔なんだけどちょっと笑ってるとか、無表情なんだけど実は内面ですごい衝撃を受けてる表情とか。それにいちばん気をつかいましたね。18話も無表情な花島姉弟なんですが（笑）。咲の家に透と魚ちゃんが訪れてから、話がしっとりしてくるじゃないですか。岡崎律子さんの曲がかかってすごくいいシーンなんで、ここがやっぱり命かなと思って。咲が心から笑うじゃないですか。それまであんな表情したことなかったので、あそこがいちばん力が入りましたね。



——お好きなキャラはいますか？

林：描いてて楽しいのは潑春とか紅葉ですね。潑春はモノトーンのイメージ。髪も白いし、服も黒系しか着ないし。でもさりげなくおしゃれさんなんですよね。紅葉は着せ替えがもっとできたらよかったのに（笑）。高屋さんがどういう資料を見て描いているのかよくわからなかったんで、一応原作から拾ったんですけど。でも結局、何でもありかとは思うんです、かわいければ。ちょうちんパンツはいてようが、白タイツはいてようが。スカートはいててもOKかなと思うので。ただ、コスチュームを変えれば、その分、色も作らなくてはいけないので、色指定さんにも負担がかかってしまう。そのへんは考えないと。個人的に好きなのは魚ちゃんです。カッコイイから。花ちゃんもいいキャラですね。このふたりはいないと寂しいです。

——『フルバ』はけっこう着替えてますよね。

林：そうですか？　やっぱりそうなのかな。制服ばっかりではないですものね。うん。助監督の宮崎なぎささんが、日にちが変わったら必ず服を変えるというやり方を徹底してたんです。でもうまくいかなくって同じ服になっちゃうときは必ず色換えをしたりして、印象が変わるようにはしてたんですね。

色のこだわりと音の遊びを堪能してほしい

——読者へメッセージをお願いします。

林：TV放映は終わりましたが、ぜひDVDなどで見てみてください。特に色とか背景とかにこだわっているので、よりクリアな画面で楽しんでもらえたらと思います。音もね、かなり細かくついてます。少女マンガってあんまりトイレ行かないですけど、このアニメではガンガン行ってますからね（笑）。音響さんがおもしろい方で、いろんな音をつけるんです。フィルムをていねいに見て、このキャラはどっから来たんだ、この方角だとトイレだろうって推測して、その直前にジャーという音をつけるんです（笑）。また、はとりがタツノオトシゴに変わるシーンに音がついてるんですけど、なぜか「ミミッ」って（笑）。16話で別荘へ行くとき、運転中のはとりのカットに変わるとき、その音が聞こえるんですよ。そういう音の遊びもたくさんあるので、ぜひ何度も見てほしいです。ほぼ毎回そういう遊びがあるはず。楽しめると思います。

FRUITS BASKET

ILLUSTRATED BY NATSUKI TAKAYA

The Original Side

夜中に口ぶえを吹くとドロボーさんが来てしまいますう。

Warming
Heart by Heart

白泉社「花とゆめ」編集部● 高屋奈月氏担当編集者インタビュー

透だけじゃなく由希も夾も慊人も全員高屋先生の一部だと思います

『フルーツバスケット』の原作者、高屋奈月氏を、デビューから約10年担当してきた高田英之氏。1998年から連載が始まった『フルーツバスケット』について、その誕生秘話と、担当編集の目から見た高屋氏について語ってもらった。

『フルバ』は『まんが日本昔話』から生まれた

──『フルバ』が誕生するまでのいきさつを教えてください。

高田：その前の『翼を持つ者』がSFっぽいというかファンタジーっぽいというか、そういう作品でしたので、連載が終わったときに、次は現代ものはどうでしょうと高屋先生に提案したんです。けれど、高屋先生の作風からは、ふつうの学園恋愛ものはちょっと書きづらいと。何か設定をつけたさなきゃ描けないと考えられたようです。で、以前に何かの話の流れで『まんが日本昔話』の十二支の話をしたことがあったんですね。私も忘れてたくらい前の話なんですが。本人は覚えていらしたらしく、あの十二支のお話を使いたいと。もうひとつ違う話のプロットもあって、私はそっちのほうがいいかなと思ったんですが（笑）。高屋先生が十二支のお話のほうをぜひやってみたいとおっしゃったので、本人が描きたいというほうがいいだろうと、連載を決めました。

──なぜ十二支の話をと思われたのでしょう？

高田：これは私の想像ですが、『フルバ』本編に描かれたように、ネコだけがはずれ者だってところじゃないでしょうか。あの話は、ネコがネズミを追い回す『トムとジェリー』みたいな構図ができたのは、こういう事情があったんだよっていう因縁話でしかないんですが。透が言ったように、ネコだけが開かれることのない宴会を楽しみに待ってたっていうあたりが気に入られたんじゃないかなと思います。

──透と高屋さんの感性は共通するものが？



COMIC INFORMATION

2002.1.18 In Store!

「フルーツバスケット 8」
- ●白泉社
- ●390円
- ●1〜7巻は既刊



PROFILE

●**高屋奈月** *Natsuki Takaya*

7月7日生まれ。東京都出身。血液型A型。マンガ家。1992年、「花とゆめPLANET増刊」掲載の『Born Free』でデビュー。代表作は『幻影夢想』『翼を持つ者』。現在「花とゆめ」で『フルーツバスケット』連載中。

高田：キャラクター全員、ご本人だと思いますよ。マンガ家の方みなさん、ご自分がもっていない憧れの部分も含めて、自分自身とまったく関係のないキャラクターは描けないと思いますので。透も高屋先生の一部だし、由希も夾も慊人も全員、本人の一部だと思います。

透は高屋さんのお母さんへの憧憬

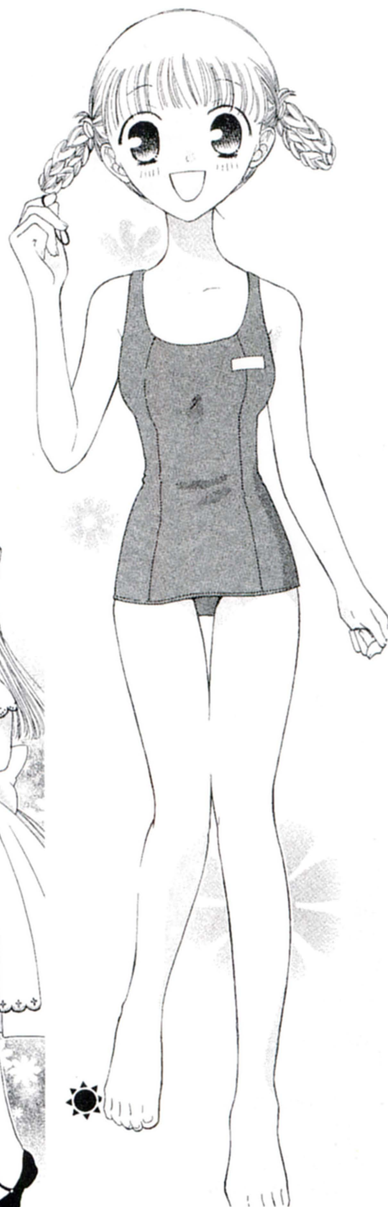
――本田透は女性にも男性にも人気ですが、どんなキャラクターをめざされたのでしょう？
高田：先生はあまり作品やキャラクターのことを語るのが好きではないんです。こういうふうに受け取ってほしいという部分は当然ありますが、実際にどう受け取るかは読者の方の自由ですから。これは私が思っていることですが、透は高屋先生の憧れの部分がたくさん込められたキャラクターだと受けとめています。高屋先生はたいへんお母さん子ですので。透というキャラクターがどこか「お母さんっぽい」匂いがあるのは、高屋先生のそういったお母さんへの憧憬といった部分が表れているのではないでしょうか。
――十二支のキャラはそれぞれ個性的ですが、それに関してのアドバイスは？
高田：女の子が3人というのも、本人が決めておられました。少女マンガですから男の子が多いほうが読者の方に喜んでもらえますし、いい配分じゃないかなと思います。たまに、おじいちゃんとかおばあちゃんがいないのは変じゃないかと言われますが、そこはマンガですので（笑）。がっかりしてしまうじゃないですか、その干支生まれの子が。「はー、私の干支のキャラクターだけおじいちゃん……」って（笑）。キャラクターに関しては、マンガ家さんが自分の中で生み出して、自分自身の思いや考えを代弁させていく分身ですから、あまりこちらからああしろこうしろとは言いません。というか、言いたくないのです（笑）。

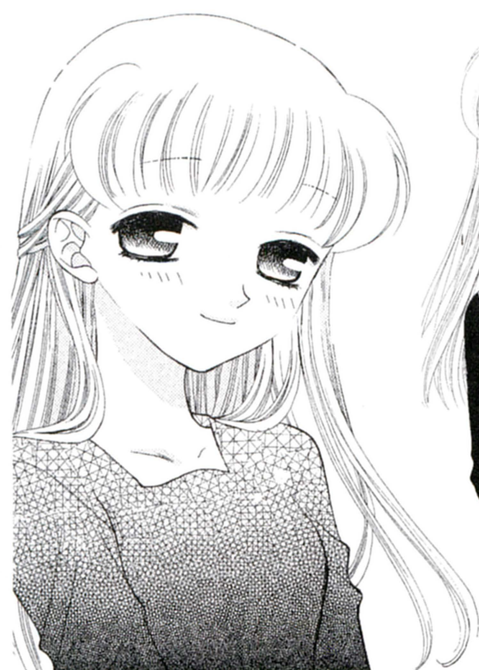
なぜ「フルーツバスケット」なのか

――変わったタイトルですが、その由来は？
高田：『フルーツバスケット』というタイトルでまったく違う話を、ずいぶん昔にネームまで書いたことがあったんです。家族ものだったのですが、当時はまだうまく描けなくて、話し合って没にさせてもらったんです。今回、この十二支の話でタイトルを考えていたときに、いくつか案をいただいたのですが、あまりぴんとこなかったのです。そのときに、そういえば昔、同じ家族もので『フルーツバスケット』って作品を描いたじゃありませんか。タイトルは、あっちのほうがいいんじゃないですかって（笑）。
――昔のほうの『フルーツバスケット』は、あの遊びに関連してるのですか？
高田：いえ。フルーツバスケットのカゴが家なんです。そして人がフルーツです。
――それが今回は遊びに関連づけて？
高田：『フルーツバスケット』というタイトルに決めたときに、高屋先生がもっと関連させようとあのエピソードを提案されました。いいエピソードだと、私は思ってます（笑）。

「自分自身」と「憧れ」を作品に取り込んで

――高屋さんはゲームがお好きですよね。
高田：お好きですね。仕事してるか、ゲームしてるか（笑）というくらいです。でも、ゲームをだらだらやって、スケジュールが乱れたということはありません。
――担当の目から見た高屋さんはどんな方でしょう？
高田：あまり自分に自信のない方なので、「大丈夫だから」とか励ますことが多いです。もっと自信をもってもらいたいと思います。人がわいわいやってるところに混ざっていっしょに騒ぐというタイプではなく、それを離れたところから見てるタイプの方です。そういうところが、高屋先生の描く作品によく表れているんじゃないでしょうか。「自分自身」と「憧れ」とを対照的にうまく作品の中に取り入れていってる方だなと思います。さきほど自分に自信がない方だって言いましたけど、スケジュールも余裕がなくなってくると、すごいパニックになるんです。もうできないかもしれないとか（笑）。いろいろなことに対して怖がりな方ですね。
――『フルバ』人気で自信がつかれたのでは？
高田：そうですね。『フルバ』が人気が出てやっと、「自分はマンガ家だって言ってもいいのかな」という程度の自信にはつながったみたいです。
――編集部から読者へメッセージを。
高田：2002年はお話もけっこう進む予定ですので、今年もなにとぞおつきあいください。今年で終わるっていうことはないと思います、多分（笑）。少しずつでも、秘密を解き明かせればいいなあと、高屋先生とも話していますので、ご期待ください。よろしくお願いいたします。









温めていたキャラをヨメに出す

——本作品のキャラクターデザインは、どのように作られたのですか？

西又：このゲームの前作に当たる『BLESS』を作っているときに『21 -Two One-』の企画も同時に進行していて、私も参加してたんですよ。そのとき、私が個人的に描いていた女の子キャラをシナリオさんが見て「この子、出したい！」って話になって。それが美魚だったんです。ただ、美魚ってもともと世に出そうと思って描いてたわけじゃないし、何年もかけて制服とかイメージ的なものとかを作り上げてきたコなんですね。だからシナリオさんに簡単に渡してしまうのがイヤで戦ったんですけど、情熱に負けたというか……ヨメに出してしまいました(笑)。でも、美魚は絵が先行してただけにシナリオもイメージどおりでしたし、ユーザーさんにも気に入っていただけてますから、未練はもうありません！　ヨメに出してよかったと思ってます。

——ヨメに出してしまった美魚ちゃんはもちろん、どの子もかわいいですね。

西又：もともと女の子のほうが得意なんです。女の子を描くの、楽しいですよー！　服とかアクセサリー系のバリエーションも多いし、どんな子にしてあげようかなって、イメージがどんどん膨らむんです。

——『21』の舞台は病院ですが、病院と聞いて、最初にどんな女の子のイメージが浮かびましたか？

西又：もちろんナース服の女の子です。でも、それだけじゃつまらないから、制服の子も描きたいと思ったんですよ。で、みんなで話をしているうちに、「病院には喫茶店もあったりするよねー」みたいなことになって。そこには当然、ウェイトレスさんがいるだろう、と。ただ、ふつうの子じゃつまらないから、制服をかわいくしようということで、翠とネコデザインの制服を描いたんですよ。最初はシッポとかもついてたんですけど、料理を運んでるときにジャマになるからダメって言われて、結局ネコミミだけになりました。この制服は、シッポに関しては不満もありますけど(笑)、ほかの方は絶対に描かないだろうというものが描けて満足です。

こだわりは「ネコ」と「ニーソックス」

——そういえば美魚ちゃんのパジャマの柄もネコ柄でしたね。

西又：はい。ネコとネコの手形柄です。1作品に1回は必ずネコを出すというのが、私のこだわりなので(笑)。もちろん翠の制服も、ネコ好きゆえのデザインです。ちなみに家でも10匹飼っていて、寝るときはネコまみれです。

——ネコ以外にも、そういったこだわりはありますか。

——ニーソックスも必ず出します！　すごい好きなんです。ただ、長すぎるニーソックスはダメですね。ミニスカートとの間に肌色が見えるくらいじゃないと。モモにちょっと食い込んでるのがいいですよねー。

——なんだか男性的なこだわりですが……。

西又：そうなんです。いつもこういう感じなんで、男みたいだってよく言われるんですよ。町を歩いてるときも、「あの女の子の三つ編みいいなー」とか思いますし、脚がきれいな子とか見ても、いい



榊 芹(さかきせり)

最初は唯奈の顔で設定してたんですけど、ヒロインとして弱いってことになって。それでお姉さんぽくしてみたら、いい感じになりました。横の髪の毛を結んでいる紐のおかげで、色的にもバランスがとれたと思います。(西又)



橘 唯奈(たちばなゆいな)

もともとヒロインとして設定した子なので、おっとり系な感じにしてありますね。ヒロインじゃなくなってから、芹たちよりもちょっと年上に見せるために、パーマっぽい髪にしました。すごく好みのタイプです。(西又)



二見美魚(ふたみみお)

もともと出来上がっていたキャラなので、なんとも……って感じです(笑)。個人的には特徴のないふつうの髪形だなーって思うんですけど、制服のインパクトがあるので、特にいじることもなく、そのまま出しちゃいました。(西又)



二見真魚(ふたみまお)

描きたかったツインテール（結んだ髪）が描けて、うれしかったですね。髪はゴムで結ばせたくなかったので、髪の毛を巻いて結ばせました。妹の美魚と同じ青髪にしようと思ったんですけど、似合わなくて変えました。(西又)



狭川 翠(さがわみどり)

黒髪のロングヘアっていう正統派を描きたくて設定しました。実は翠って、最初はいなかったキャラなんですよ。でもシナリオさんにデザインを持っていったら、即「使おう！」という話になって。大成功って感じでしたね。(西又)

●「21 -Two One-」

「好き」な気持ちを絵にこめて

LOVE

男女を問わずファンの熱い注目を集めるキャラクターデザイナー、西又葵。氏自らが語る『21 -Two One-』の、5人のキャラクターの生い立ちと魅力とは——。

キャラクターデザイナー●西又葵インタビュー

GAME INFORMATION

In Store Now!

「21 -Two One-」
- ●ドリームキャスト
- ●プリンセスソフト
- ●6,800円
  初回限定版にオリジナル卓上カレンダー同梱
- ●アドベンチャー
- ●1人プレイ

PROFILE

●西又葵
Aoi Nishimata

6月4日生まれ。東京都出身。デビュー作は『夏色剣術小町』（キャラクター原案）。代表作は『BLESS』、『21 -Two One-』。マンガ家としてデビューしたのち、コンシューマーソフトの仕事を経て、パソコンゲームのキャラクターデザイン・原画担当に。現在はイラストレーター兼原画家として活躍中。
最近は料理、特にパスタ料理を作るのにハマっているとのこと。趣味は、街に出てフラフラとショッピングをすること。

DRAWING FOR PALETTA

MIO AND MAO

ILLUSTRATED BY AOI NISHIMATA





なって思っちゃう。女子高生とかがすごい好きで、つい観察しちゃうんですよ。
——いつごろからそういう趣味に……。
西又：もう、昔から（笑）。あんまりよくないことかもしれないんですけど、中学生のとき美少女雑誌をがんばって買ってきて「この子かわいいなー」とか喜んでたんですよ。で、18歳になった瞬間、「もう公認だー」って美少女パソコン雑誌を買ったりしてました。だから、今は幸せです。かわいい女の子が好きなだけ描けて、ヨメにも出せるわけですから（笑）。私、ずっと男になりたかった人間なんです。だから女の子を描くときでも、自分が男だったら恋愛したいなっていう子を常にイメージしてしまうんですよ。

デザインに手間をかけるのは、楽しいから

——では、ご自分でデザインしたキャラクターの中で、恋愛したい子をあえて選ぶとするなら誰でしょうか？
西又：最初は美魚と唯奈でした。でもシナリオがあがってきて、最終的に気に入ったのは真魚ですね。真魚は私のイメージと違って、すごく無口で恥ずかしがりやという感じの性格になっていて。最初は違和感もあったんですけど、慣れるとなんかいいなあって。おかげで真魚は、原画もガーッと描き上がっちゃいました。
——逆に恋愛しづらい、もしくはうまく描けなかったというキャラクターは？
西又：恋愛しづらいっていうんじゃないんですけど、芹はイメージがなかなかつかめなくて困りました。強そうな雰囲気を出したくてずっとあがいてたんですけど、なかなか固まらなくて。芹は主人公の幼なじみという設定なんですけど、その設定が最後にすごく生きてくるシナリオで、いいなあと思うだけに、悩みました。ピンとこないキャラをゲーム1本分描き続けていくのはつらいですから、そこそこのキャラをあげてしまうような妥協は絶対したくなかったんです。とにかく芹は、納得いくまで何回も描き直しました。作業の後半でようやく芹の感じがつかめて、それからは楽に描けるようになって安心しましたけれど。
——パッと描けるキャラクターもいれば、手間がかかるキャラクターもいるわけですね。
西又：そうです。ただ、それだけじゃなくて、手間をかけるようなことが好きって部分もあるんですよ。たとえば真魚は、髪の毛をおろしてるバージョンと結んでるバージョン、同じ絵を2パターン作ってるんですよ。ほかにも、女性グラフィッカーさんと「男キャラにもこだわりがなきゃいかん」なんて盛り上がって、ある男の子キャラの、メガネをかけてるバージョンとかけてないバージョン、それに加えてコートを着てるバージョンと手に持ってるバージョンの原画まで起こしたりしてますし（笑）。そういうのが楽しいんですよね。
——最後に、今後世に送り出していきたいキャラクター像があれば教えてください。
西又：とにかく、かわいいコを描いていくのが目標ですね。自分がユーザーさんの立場だったら、かわいくないコとは恋愛したくないですし。それに目標って、越えていけば次の目標が生まれるじゃないですか。それこそ私は「絵を描く人になりたい！」という目標から始まって、「原画を描ける人になりたい」「人気ソフトを作りたい」って、そういうのを越えてきて、ついに「自分がキャラデザしたソフトをコンシューマーに移植したい」という目標を、ようやくクリアできました。自分で言うのもなんですけど、よくやってきたなーと思ってます。で、次の目標なんですが、「自分のキャラのフィギュアを作ってほしい！」。私、すごいフィギュア好きなので、作ってくれたら絶対買うから（笑）。全国のディーラーさん、お願いします！



●「ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～」

What's Toon?

3Dで再現する、性格や心情を伝える「動き」

『2』の「EVS」に続き、『3』では新技術「トゥーンレンダリング」でゲームユーザーを驚かせたメタルユーキ氏。いつも新しいことに挑戦したいと語る氏の、3D表現へのこだわりと完成までの試行錯誤とは——。

プロデューサー● メタルユーキインタビュー

キャラをより「かわいく」見せるために

——3Dモデルをアニメキャラ的ビジュアルで表現するシステム「トゥーンレンダリング」。これは『2』の発表会ですでに制作課程が公開されていましたが、ユーキさんがそれだけの時間を費やしてこのシステムを実現された理由は？

ユーキ：もっと女のコの性格や心情が伝わってくるような「動作」を実現したかったんです。お互いの仲が親しいときとよそよそしいときとでは、当然女のコのしぐさも変わるでしょう。しかもそういうしぐさって、女のコによって違うはずですよね。そのあたりの違いを表現するために、『2』はエンディングだけアニメーションで動かしました。もちろん全シーンで女のコが「動作」したほうがいいって、わかってたんです。でもそれは、CD-ROMの容量的にもスタッフの体力的にもムリですからね。だったらせめてエンディングだけは……って心情がありまして。そのへんのジレンマを解消するシステムとして、3DCGが適当だったんですよ。

——キャラクターの動きは、どのようにつけたのですか？

ユーキ：モーションキャプチャーと手づけ（キャプチャリングではなく、アニメキャラの動きを起こすように手作業でキャラの動作パターンを作るやりかた）のどちらがいいかを、まず検証しました。試してみたら、アニメ的なキャラがモーションキャプチャーで動くと、ウニウニしすぎて気持ち悪いんですよ。それで、アニメ的なキャラをアニメらしく動かすために手づけを選んだんです。そこからあとはもう、各キャラ担当プログラマーは地獄の日々ですよ(笑)。なにせトゥーンレンダリングは新技術で、こうしたらこうなるっていうマニュアルがないですからね。試行錯誤しながら、自分担当のキャラを、よりかわいらしく見せる動きを完成させていったんです。

プレイヤーの琴線に触れる性格づけを！

——メタルユーキさんはプロデューサーとして、この『ときめきメモリアル3』でどのようなお仕事をされたのでしょうか？

ユーキ：まず、『3』のプロジェクトを立ち上げました。商業作品は同人ソフトと違って、やりたいからって勝手に作るわけにはいかないですからね。会社に話を通して、予算をとって、きちんと利益が生じるビジネスとして成立するようにしなければ始まらない。そのために、「今回は、トゥーンレンダリングを採用しました」「ZARDさんとタイアップをとります」みたいな仕掛けをしたりするわけです。そのうえで企画に共感してプランニングを詰めてくれるスタッフを募ったり集めたりして、器を作って中味を詰めていくんです。

——『3』のメインキャラは6人。今までの『ときめき』シリーズの中でもっとも少ない人数ですね。どうして6人になったのでしょうか？

ユーキ：『1』と『2』は、舞台が隣同士にある市だという関連がありますよね。だから『2』のキャラを作るとき、同じ世界観の中で生きている『1』のキャラとかぶらないように、ずらしてやらなきゃいけなかったんです。でも『3』になって、さらにそのずらした隙間を狙っていけるのかといったら、もうさすがにキツイ。そこで『3』ではよけいなことを考えず、恋愛シミュレーションとしてのおもしろさだけを考えていこうと思ったんです。だからメインキャラクターも、プレイヤーのみなさんの琴線に触れるだろうファクターに特化することを重視して性格づけしました。その結果、キャラがかぶらずに確立する人数が6人だったんですよ。しかもこの人数なら、いろいろなシチュエーションに対応するシナリオのボリュームも持たせることができる。……たとえば1年生のはじめのうちにそのキャラと出逢った場合と、ゲーム後半で出逢った場合では、展開もおのずと変わります。何度もそのキャラクターをめざして遊べるわけです。



GAME INFORMATION

In Store Now!

「ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～」
- プレイステーション2
- コナミ
- 6,980円
- 恋愛シミュレーション
- 1人プレイ

PROFILE

●メタルユーキ
Metal Yuhki

4月22日生まれ。帯広市出身。アーケード版『サンダークロスⅡ』のサントラをレコーディング中に、『ときめきメモリアル』の音楽プロデューサーとして誘われる。『2』からは総合プロデューサーとして活躍。今や『ときめき』シリーズを語るには欠かせない存在に。現在は『ときめきメモリアルGirl's Side』の制作に取り組んでいる。最近、デジタル／アナログデッキを購入し、古いカセットテープを引っ張り出して聞くのにハマっている。

DRAWING FOR PALETTA

EMI TACHIBANA

ILLUSTRATED BY KONAMI



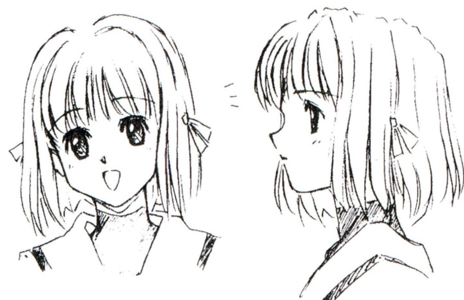
設定した人間の思想が映るキャラクター

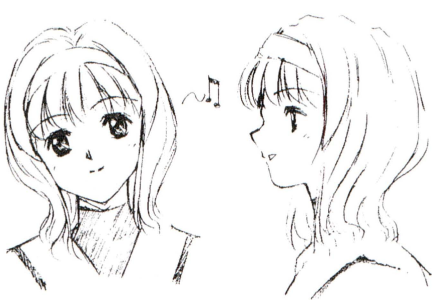
――『3』のキャラクターは、『1』や『2』よりも現実味を重視したビジュアル設定がなされているように感じるのですが……。

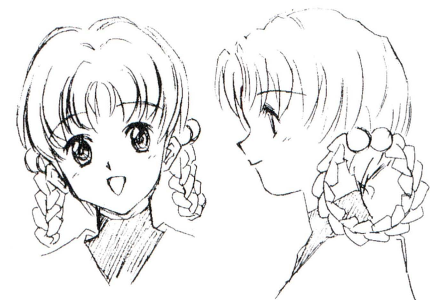
ユーキ：もちろんリアリティを重視してることもあるんですが、物理的なこともあるんですよ。トゥーンレンダリングによってキャラクターの姿が360度見られるようになったわけですから、逆にどこから見ても自然な造形にしなければいけませんよね。しかもトゥーンレンダリングはポリゴンですから、不可能なこともいろいろあるんです。実は御田万里って、縦ロールの髪にしたかったんですよ。でも、実際ポリゴンで起こしてみると、イメージ的な部分で不都合が出てきてしまうんです。それに橘も、ほんとはサラサラの黒髪の予定だったんですが、ポリゴンでサラサラは異常に難しくて。どっちも、泣く泣くボツにしました。あと、これはプロデューサーとしての立場で感じることなんですが、キャラクターというものは、ビジュアルを設定した人間の思想が映るものです。『ときめき』は、新作のたびにキャラクターもキャラクターデザイナーも替わりますよね。トゥーンレンダリングの現在における限界を別にしても、今作のデザイナーは、突飛なキャラよりもまとまりのある現実的なキャラを好む人間だったということです。この、作品ごとのビジュアル観の違いは『ときめき』シリーズの特徴ですよね。

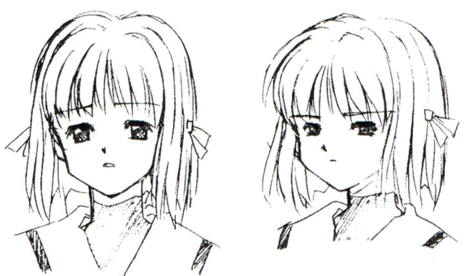
――では、ユーキさんからビジュアル的な要望を出すことはないのですか？

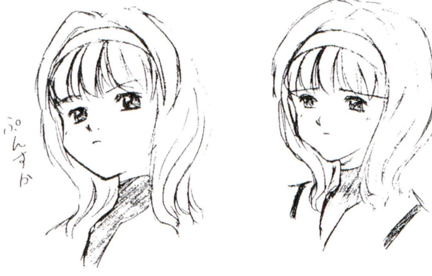
ユーキ：そうですね。ただ、一点だけ口出ししたところがあります。それは「メガネ」。市場には確実にいるんですよ、メガネっ娘が好きな人。でも

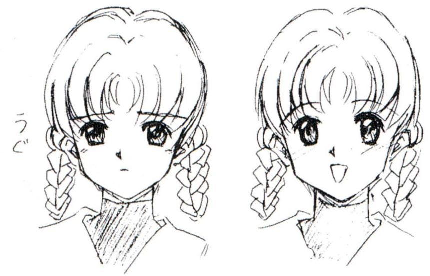












牧原優紀子

主人公をいつも頼りにしてくれる女のコっていうのをメインファクターに据えて、ふつうの女のコであるように、万人に好かれるように、性格を整えました。あと、クリクリっとした目にすることにはこだわりましたね。

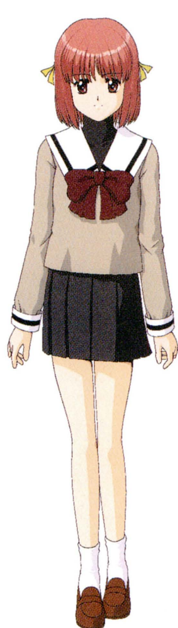
相沢ちとせ

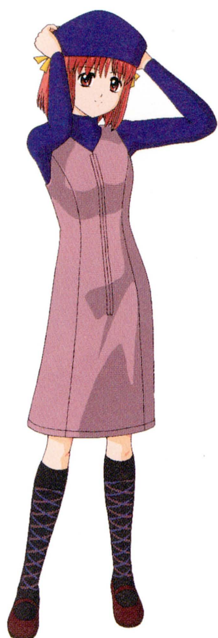
関西弁でハキハキしゃべる、活発さを打ち出したコですね。現実にいそうな女のコをめざして設定を作りました。あと、親友である牧原よりしっかりしてるだけに、大人っぽく見えるようにしてあるのも特徴です。

河合理佳

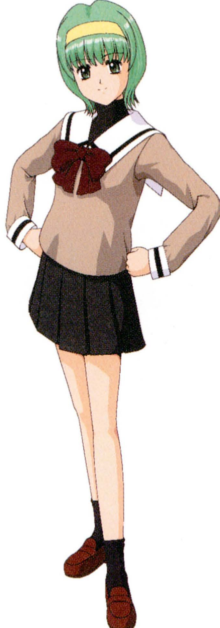
ホエホエとしたビジュアルでありながら、すごいことをねだってくる意外性がポイントです。牧原や相沢とは逆に、非現実的なコにしました。そうそう、彼女の髪の輪の部分。あれ、ちゃんと三つ編みになってるんですよ。

YUKIKO MAKIHARA



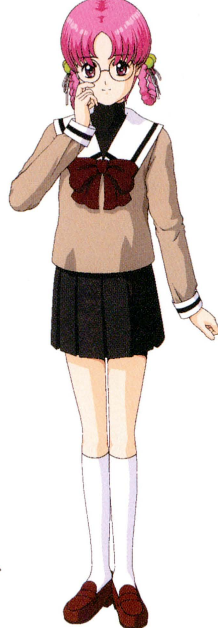


CHITOSE AIZAWA





RIKA KAWAI





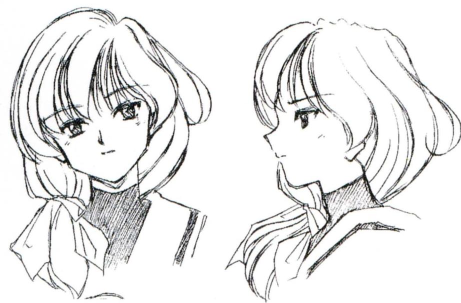
『3』のキャラを起こした時点では、メガネキャラがいなかったんです。しかも考えてみると、『2』にもメガネっ娘はいなかった。そこで急遽メガネをかけるキャラを選ぶことになって、理系キャラの河合に決まったんです。

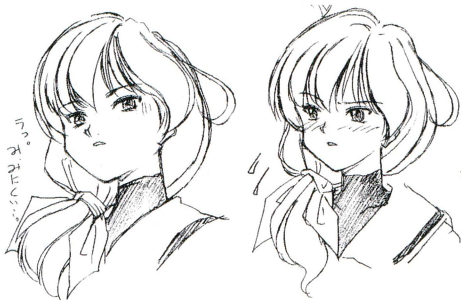
――ユーキさんが魅力的だと思う女のコのビジュアルは、どのようなタイプなんでしょう?

ユーキ：僕は、見てくれよりも内面を重視してるんです。キャラクターを表現する手段としてビジュアルが大きなウエイトを占めるゲームという媒体に関わっているから、よけいにそう思うんでしょうけれど。でも、内面的に魅力的なコは、現実でもやっぱり魅力的でしょう? 会うたびに新しい一面が見えてくる……そういうコを作ることにいつもトライしてますし、していきたいんです。あとは、女のコだから持っている「ヒ・ミ・ツ♪」ってあるじゃないですか(笑)。ああいう、女性ならではの神秘性も重要ですね。

――そういった考え方が、もちろん『3』でも生かされているのですね。

ユーキ：『ときめき』というシリーズについて言えば、大いなるマンネリズムにしたくない。逆に『ときめき』だからこそ、いつも新しいことに挑戦したいんです。シリーズということでひとつのイメージにこだわったら、それが逆に制約になったりするじゃないですか。今回は特に新しい技術であるトゥーンレンダリングの導入によって、キャラクターをいろいろな視点から見られるという新しい魅力ができました。みなさんにもキャラクターのいろいろな面を見ていただきたいですね。

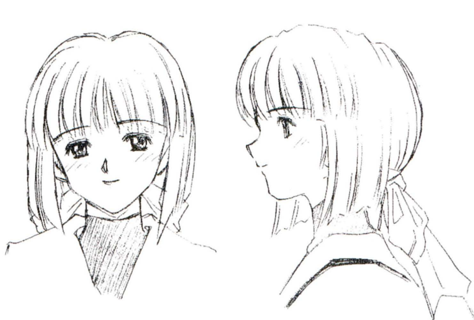


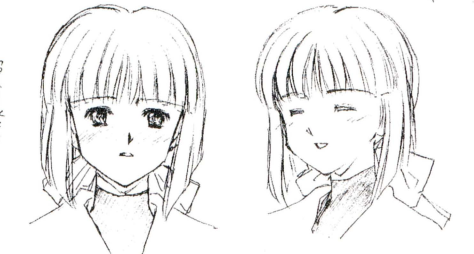


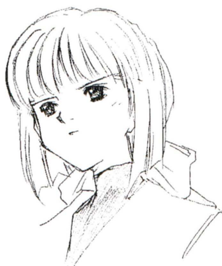


御田万里

主人公の対等なパートナーとして、いっしょになにかをやりとげる、強い性格を持たせました。お金持ちのお嬢なんだけど、ただキツイだけの人にならってしまわないよう気をつけながら、言葉や動作を設定したんです。

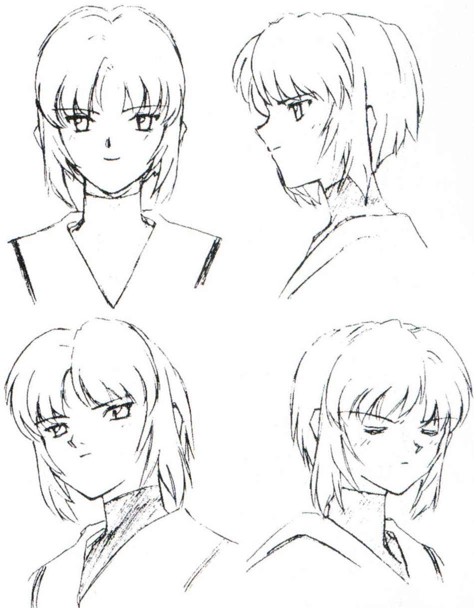






橘恵美

彼女、はじめはショートカットだったんですが、運動系のショートは清川とかぶるということで、黒髪のロングに。しかしロングサラサラの3D表現が予想以上に困難だったので、カブトガニ風(おかっぱにしっぽ)になりました。

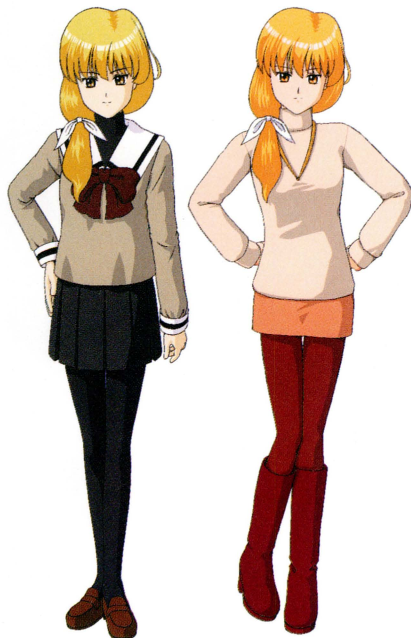




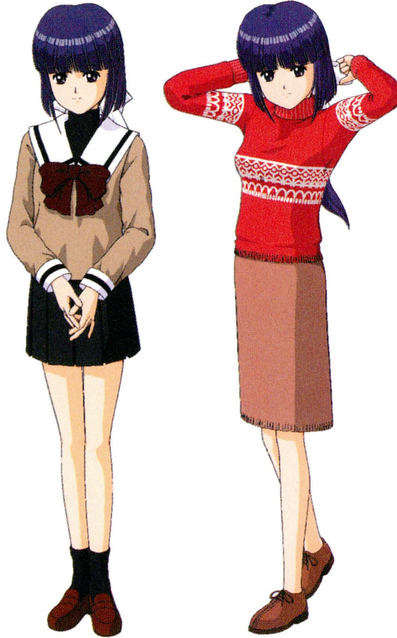
神条芹華

クールさと悲壮感が同居した、不思議な女のコです。よく見ないとわからないんですが、目に瞳孔がないんです。それによってミステリアスな感じを出そうと。彼女のシナリオも、ビジュアルに負けずミステリアスですよ。

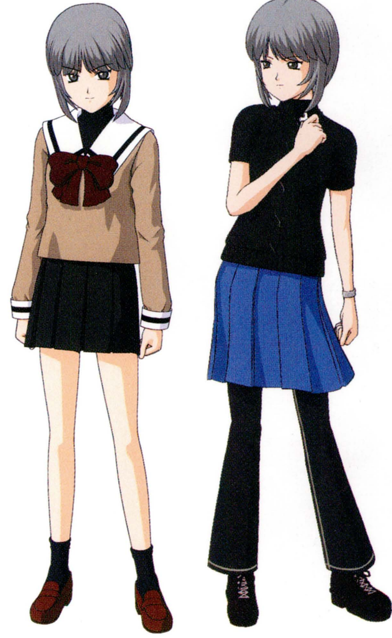
MARI ODA



EMI TACHIBANA



SERIKA SHINJO

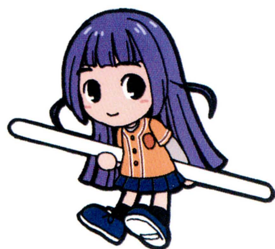


睦月香

麻雀喫茶「ぱれっと」での、桜木のぞみのもうひとつの姿。制服を着てメガネをかけ、髪形を変えている。変装しているためか、性格ものぞみのときとは違い、明るく元気になっている。かわいい看板娘として、常連客からの人気も高い。

桜木のぞみ

本編の主人公。手の届く範囲にある物体を透視できるという不思議な能力がある。本来は明るい性格なのだが、その能力のせいで他人とは違う自分にコンプレックスをもち、やや内向的な面がある。同じ大学に通う八神しんじのことが、気になってしかたがない。

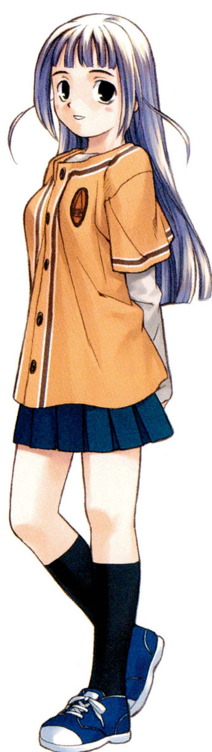


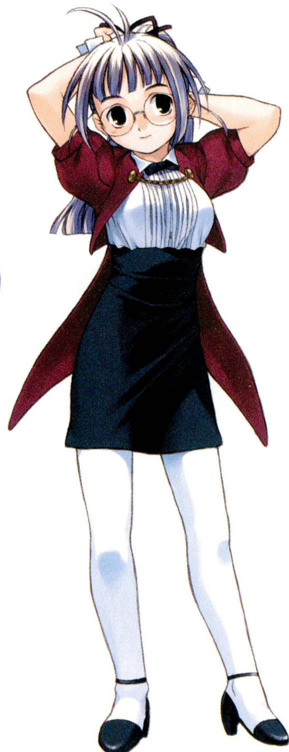
●「対局麻雀 ネットでロン！」

小池定路キャラクターの魅力

小池定路氏が描く魅力的なキャラクターが、プレイステーション２初のネットワーク対応麻雀ゲームに登場した。
対局だけではなくサウンドノベル形式のストーリーモードもあるので、キャラクターの魅力もたっぷり楽しめる。

70ページから、デザインのラフ画とともに小池定路氏とプロデューサー、三原一郎氏のコメントを紹介しています。











GAME INFORMATION

In Store Now!

「対局麻雀 ネットでロン！」

- ●プレイステーション2
- ●アリカ
- ●6,800円
- ●ネットワーク麻雀
- ●1人プレイ（ネットワーク接続時最大4人）
- ●キャラクターデザイン：小池定路（スケアクロウ）

NOZOMI & KAORI

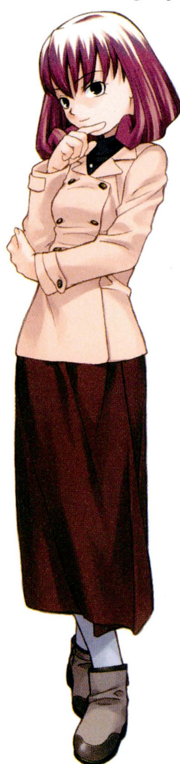
ILLUSTRATED BY SADAJI KOIKE

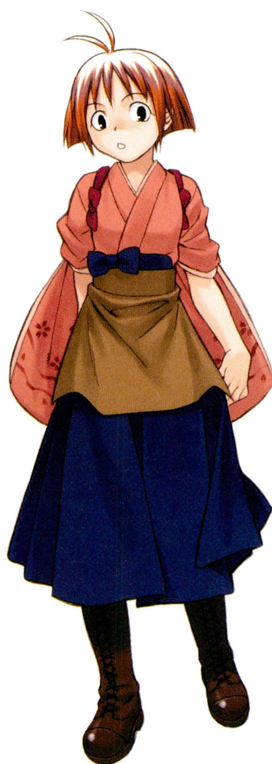


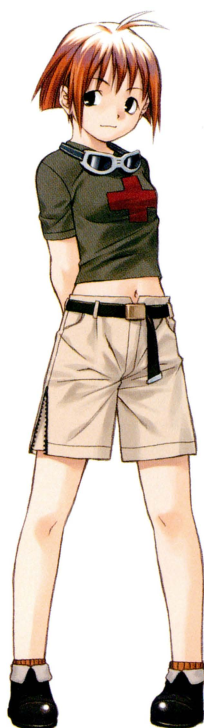


OTHER CHARACTERS















CHARACTER MAKING ■

●「どこまでも青く…。」

それぞれの思いを乗せて再び巡りくる青い空の季節

たかみち● キャラクタースケッチ集

都会から遠く離れた安曇村。この村に唯一ある学校、
安曇学園は、進む過疎化のために、
１年後に廃校になることが決まっている。
廃校となる学園に学ぶ学生たちの人間模様と、
村にまつわる伝承を軸に、物語は展開される。
ノスタルジックな雰囲気あふれる本作品を、
たかみち氏のイラストとともに見ていこう。

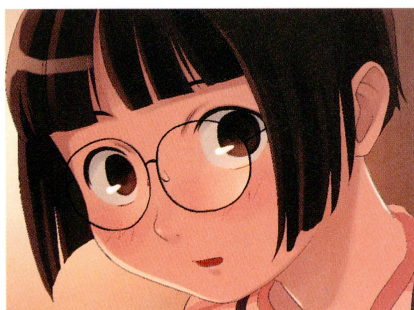


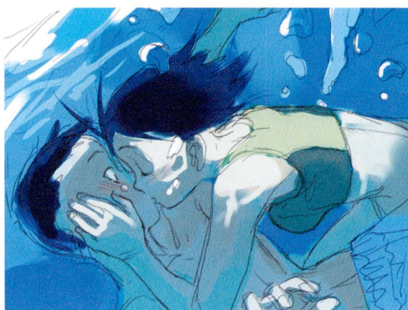


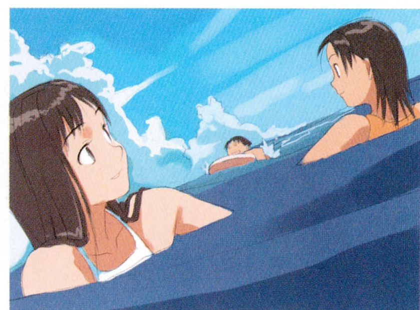
GAME INFORMATION

2002.Feb. In Store!

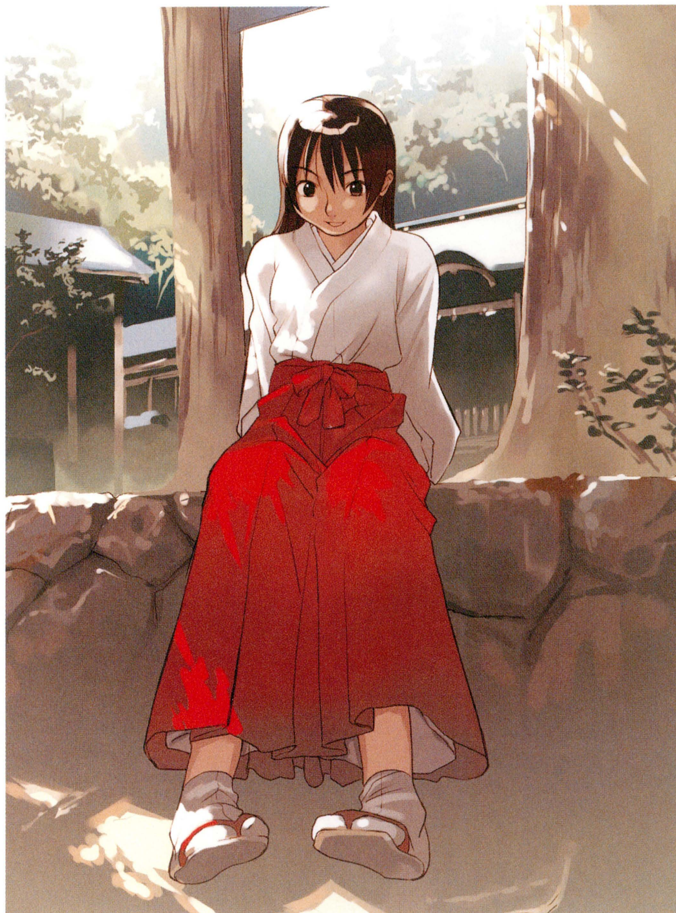
「どこまでも青く…。」
- プレイステーション
- キッド
- 6,800円 初回限定版（ラジオCD同梱）
- 恋愛アドベンチャー
- 1人プレイ





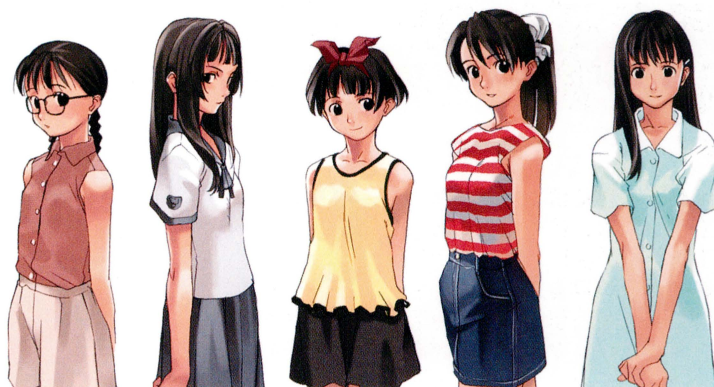






たかみち● キャラクターイメージスケッチ

これらは実際には作品で使用されていない設定ラフスケッチです。











72ページから実際には使用されなかったアイデアスケッチやイベント原画集を掲載しています。



かわいい

ITARU HINOUE

そのあやふやな感覚を追求して。

キャラクターデザイナー●樋上いたるインタビュー

クリエイターのこだわりや素顔を探るインタビューシリーズ。今回は、絶大な人気を誇るキャラクターデザイナー、樋上いたる氏の仕事場におじゃました。マンガ家をめざしていた氏をこの仕事に導いたのは、あるパソコンゲームだったという——。

PROFILE

●樋上いたる
Itaru Hinoue

3月1日生まれ。A型。大阪府出身。'96年、『ファントムレディ』(メイファーソフト)でデビュー。代表作は『ONE～輝く季節へ～』『Kanon』など。個性的なペンネームは、名前をきたがわ翔のマンガ『C』のキャラクターから、姓を友人の上司のお名前から拝借したもの。この取材の前日に『トロと休日』と『メタルギアソリッド2』を買ったので、これからハマる予定だとか。

マンガ家コースから一気に方向転換！

——絵を描きはじめたのは、いつごろですか？

樋上：絵は好きだったので、ほんとに小さいころから描いてました。小学生のころは『うる星やつら』のラムちゃんとか模写したりして（笑）。将来はマンガ家になりたいと思ってました。それで中学生になったころに、オリジナルのマンガを描き出したんです。といっても、ノートに鉛筆で描いたのを友だちと見せ合ったりするくらいですけど。ペンを使って本格的に描くようになったのは高校に入ってから。漫研に入ったんですよ。でも、ストーリーを考えるのが苦手で……。絵を描いているほうが幸せでした。

——高校卒業後は、某専門学校に入学されたのですね？

樋上：ええ、マンガ家コースでした。でも、高校のときから感じてたんですが、自分には合わないんじゃないかって思って……。やはりストーリーを作るのが苦手で、専門学校でも「もうひと捻り」と言われっぱなしでした。そのころクラスの友だちにパソコンゲームを教えてもらって、「こういう世界があるんだ」と感動したんです。それまではファミコンかスーファミで『FF』(ファイナルファンタジー)をやるくらいで、ゲームにあまりなじみがなかったんですね。だから、パソコンの全画面にイベントグラフィックが表示されたときのインパクトはすごかったです。あまりにきれいで。それで、ゲームの仕事をしたいと思うようになりました。

——ちなみにプレイしたのは？

樋上：『同級生』です（笑）。いきなり18禁をやってしまいました。

——専門学校時代に、デジタル画は勉強していたのですか？

樋上：いえ、全然。マンガ家コースにはコンピュータ関係の授業がなかったんです。先生に「どうすればゲーム会社に入れますか？」って聞いたら、ゲーム関係の募集はゲーム関係のコースの人にしか回らないそうで、「自分で探してね」と言われてしまいました（笑）。

——冷たいですね（笑）。

樋上：それで、そのまま卒業して。グラフィックとか全然やったことなかったんですけど、とにかくCGの仕事をしたくて、パソコンゲームの会社を受けたんです。当たって砕けろで、ひたすら回ってました。「どっか拾ってくれへんかなー」って。そうしたら某社が入れてくれまして（笑）。今でも感謝してます。

——グラフィッカーとして入社したのですか。

樋上：はい。でも、コンピュータに関してはまったくの素人でした。電源の入れ方も知らなかったくらい（笑）。面接に持っていったのも、アナログで描いた絵でした。

——会社に入ってから、デジタル絵を覚えていったのですね。

樋上：はい。そのときはまだ16色でしたから、まずマルチペイントを覚えました。でも、すぐにPhotoshopが出てきてしまったので、意味がなくなってしまったんですよ（笑）。

DRAWING FOR PALETTA

AYU MEETS MISUZU

ILLUSTRATED BY ITARU HINOUE



——Photoshopは誰かに教わったのですか。それとも自己流？

樋上：また別の某社に入ったときから使い始めたんですが、基本的な使い方はそこで教えてもらいました。初めてMacにさわったのもそこです。それでまた「電源どうやって入れるんですか」と聞いたりして（笑）。

——Photoshopは、人によってかなり使い方が変わるそうですね。

樋上：私も、基本的なことを教えてもらってからは、自分なりのやり方を開発していきました。Keyのグラフィッカーも、それぞれやり方が違うんですよ。仕上げはKeyの塗りに合わせてもらいますけど、途中の塗り方とかはかなり違います。

——今、使ってらっしゃるパソコンは？

樋上：今は、会社でも個人でもWindowsです。ですからCGはほぼWinで描いてますね。作っているゲームがWin用なので、結局、そちらのほうが仕事がやりやすいんです。でもMacもほしいんですよ。サイコロ型（Cube）のが、かわいくていいなあって。やっぱり、かわいいのがいいですよね（笑）。

ROUGH SKETCH

ここに掲載した線画イラストは、樋上氏のオリジナルキャラクターたち。
この中の「きぃちゃん」と「？ちゃん」はKeyのオフィシャルホームページでカラーイラストを見ることができる。



赤影の映画を観た直後だったので、なんとなく忍者になってます。（樋上）



お店用に描いた色紙の絵です。いつものきぃちゃんとは違った表情してます。（樋上）



お店用に描いた色紙の絵です。このキャラ、髪の毛のバランスが難しい（汗）。（樋上）



きぃちゃんと同じくHPのTOPにいるキャラです。まだ名前はないのです。（樋上）

キャラの表情はKeyのゲームの命

——イラスト1枚を描くのに、だいたいどれくらい時間がかかりますか？

樋上：線画のみなら１日でクリーンアップまでいくこともあります。でも、ひっかかっちゃうと何日も何日もいじってることも……。構図と表情が決まればあとは早いんですけど、決まらないとダメなんです。

——いちばん苦労するのは構図ですか？

樋上：動きのある絵を描きたいんですけど、ゲームのパッケージとかだとあまり弾けた絵は描けないので、構図が難しいんですよ。Keyは、おとなしめのキャラクターが多いので、どうしても動きが制限されてしまうんですね。最近、動きのある絵を描いてなかったので、今回のイラスト（29ページ）はすぐに描けました（笑）。立っているだけとか上半身だけとかじゃなくて、ああいう絵を描くほうが好きなんです。

——キャラクターを描くときに、特に力を入れているところはどこですか。

樋上：顔ですね、やっぱり。ゲームの中でどんな表情にするか、シナリオさんとよく話し合って、確認してもらっては描き直し（笑）。微妙なんですよ。口の端をちょっとだけ上げる、というような。何回か修正があると自分でも何が違うのかわからなくなって、全部描き直しになることも。よく、シナリオさんとふたりで混乱してます（笑）。

——ひとつ前のイラストのほうがよかった、なんてことになったり。

樋上：あります、あります。だから、コピーは段階ごとに必ず取っておくんですよ。目はこの段階だけど、口は別の絵で……なんて、パズル状態になることもたまにあります。シナリオの表現がすごく微妙なので、とにかく表情には気をつけてますね。ある意味、Keyのゲームの命なので。

——ゲームのイベントシーンは、どんなふうに発注があるのですか。

樋上：テキストでそのイベントシーンのシナリオの一部分をもらって、補足説明がついている感じですね。こちらはそれを読んで、まずはとにかく描いて、シナリオさんに見せます。あとは、やりとりして作っていきます。

——ストーリー順にくるのですか？

樋上：バラバラです。シナリオができあがった部分からくるという感じですね。クライマックスからの発注が多いかな。宣伝に使われるCGが先になったりもします。いわゆる、エッチっぽいシーンとか（笑）。

——クライマックスから先にイラストを描くのは、つらくないですか？

樋上：自分でも、わけがわからなくなったりします（笑）。

——キャラクター発注はどんな感じですか？

樋上：けっこうアバウトです。あまり細かい指定はなくて「元気な女の子で」とか、紙資料なしで「こういうの描いて」と口頭で言われることもあります。シナリオの方によって違うんですが、キャラクターのイラストを見てからイメージを固めると

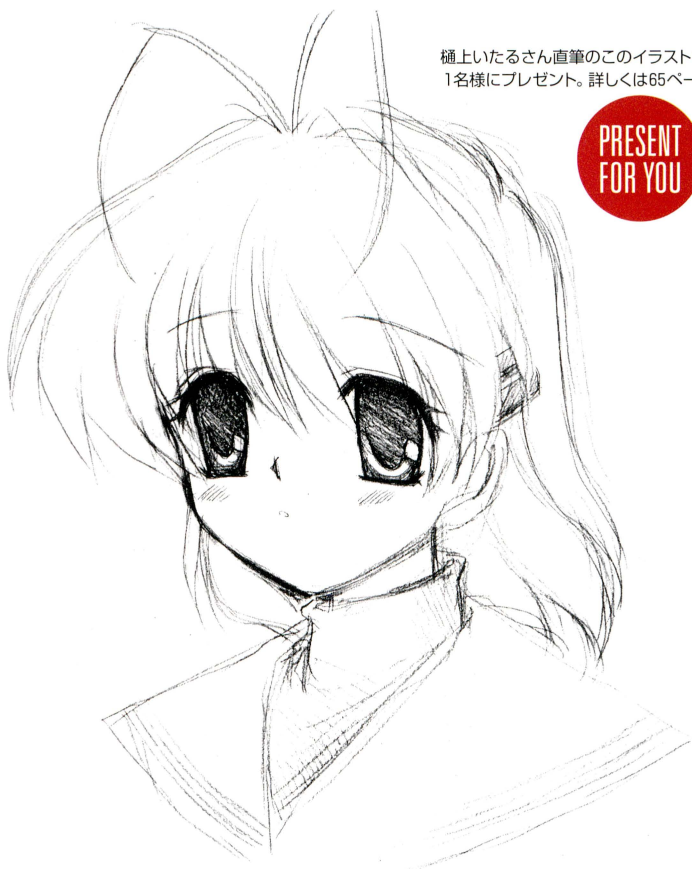


いう人も多いので。特に脇役などは、絵を見てから決めたいとよく言われます。
――「ヒロインの条件」のようなものはあるのですか？
樋上：私は特にないんですが、髪の毛が長くないとダメ、とは言われました。極端に短いキャラはよくないらしいんです。ヒロインになるとシナリオさんからいろいろ指示がありますので、言われたとおりに描いています（笑）。なるべくシナリオさんの理想に近づけたいと思っているので、できる限り指示に従うんですよ。もちろん、どうしても違うと感じる部分が出てきたら、それは言いますけれど。

ファンタジーにも挑戦してみたい

――1日のサイクルはどんな感じですか。
樋上：めちゃめちゃふつうです。ふつうに朝来て、残業して、定時２時間くらい過ぎて帰る、みたいな。もちろん、忙しくなってくると泊まりもありますけれど。いちばん忙しいのはマスターアップ時ですね。キャラデザとしての仕事はないんですが、何かと細かい仕事があるんですよ。使う絵を切り出してファイルの名前を変えたりとか。これ、すごく眠くなるんですよ（笑）。たまに追加イベントがあったりもしますし、宣伝関係の仕事も入ってきます。マスターアップ中に前に出した作品のリニューアルとかが重なったりすると、みんな殺気立っちゃったりして（笑）。
――お休みはどんなふうに過ごすのですか？
樋上：買い物をするか、家でゴロゴロしてます。平日は睡眠時間があまりとれないので、１日寝ちゃうことも。映画が好きなので、見たいのがあるときは立て続けに見たりもします。『リング』を見たときは、会社の人たちを誘ってまた見にいったりしました。
――どんな作品がお好きですか？
樋上：邦画だったらホラー系。怖がりのくせに好きなんですよ。『リング』以来、怖い作品が増えてうれしいです。『バトル・ロワイヤル』とか、『ISORA 多重人格少女』とか。『リング』の原作を書いた鈴木光司さんと、最初の監督の中田秀夫さんのコンビの映画が公開されるそうなので（『仄暗い水の底から』'02年１月19日公開）、これは絶対見にこうって楽しみにしているんですよ。
――今まででいちばん怖かったのは？
樋上：やっぱり『リング』です。トイレ入るのもお風呂入るのも怖くて（笑）、家の人についてきてもらったりしました。でも、見ちゃうんですよね。それも何回も。おもしろいのは何回でも見ます。でも、見るときは絶対に誰かといっしょです。昔、夜中にひとりでホラー映画を見てしまって、メチャクチャ怖かったので……。ホラー映画はひとりで見るもんじゃないです。
――ゲームもホラー系がお好きなんですか？
樋上：『バイオハザード』がいちばん好きで、そのためにゲームキューブを買おうと思ってるくらいです。『弟切草』や『かまいたちの夜』も好きです。勧めてくれた人が、夜にヘッドホンかけてやれというんですよ。で、そうしたんですが、後悔しました。すごく怖くて（笑）。
――ホラー系の仕事もやってみたいですか？
樋上：いえ、仕事では身近なテーマのほうが好きなので。あ、でも、ずっと前から言っているんですが、RPGがやりたいんですよ。
――RPGというと剣と魔法というイメージですが、どういう内容のものがやりたいのですか？
樋上：『ファイナルファンタジーV』がすごく好きだったんですよ。なので、あそこまではムリだとしても（笑）、似た雰囲気の作品が作りたいなあ。ファンタジーってカタカナが多いので、プレイするのは苦手なんです。みんな似たような名前に思えて、混乱しちゃうんですよ。でもイラストのジャンルとしては興味があるので、挑戦してみたいですね。
――キャラクターデザイナーとしての目標は、どんなことでしょうか。
樋上：うまくなりたい。それに尽きます。「コレがかわいい」という具体的なイメージがあるわけじゃありませんけど、いつもかわいく描こうと意識してます。今、新作の『CLANNAD』に取りかかっていますが、とにかく自分が納得できる絵を描きたいなと思ってます。私は顔を先に描くんですけど、気に入らなければ、自分がかわいいと思えるまで何度も何度も描き直して……。だから、できあがると顔が黒かったりするんです（笑）。新作について、今はあまりお話しできなくて申しわけないんですが、みんながんばっているので、楽しみにしていてくださいね。





樋上いたるさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは65ページ。
PRESENT FOR YOU



「新世紀エヴァンゲリオン劇場版原画集」完結記念テレカのイラスト

POWERFUL CREATION

ひねりのきいたオリジナルグッズに注目！

●「GAINAX NETWORK SYSTEMS」

http://www.gainax.co.jp/

「なんでこんなにツボにはまるグッズができちゃうの！？」
ガイナックスのサイトには、そんな通販グッズがいっぱい。
ナゾ多き？クリエイティブ集団に本誌レポーターが大接近。
バリエーション豊かにふえつづける通販グッズに迫る！



「悩殺カレンダー2002」より

What's ガイナックス・ネットワーク・システムズ

ガイナックス・ネットワーク・システムズとは、いわゆるガイナックスの公式サイトのこと。アクセスすると、まずトップページにはコンテンツがいっぱいあって、どこから見ていいのか迷う～って感じ。ま、落ち着いて順番にGO！　ガイナックス制作のアニメーション情報などが情報誌よりも早く載るし、庵野秀明氏、青木光恵氏、菅浩江氏といった個性豊かな作家陣のページも充実。綾波レイを一年間好きに育てる『綾波育成計画』のプロモーションサイト上での企画『ぷかぷかレイちゃん』なんて、群を抜くアクセス数を誇ったという。スタッフの日記コーナーは、どこそこのカレーがうまいとか、見にいった演劇の話など、読めばクリエイターが身近に思えるコメントがもりだくさん。コンテンツの多さといい、更新のひんぱんさといい、世に存在するサイトの中ではかなりきめ細かい部類に属するだろう。さすが、アニメ作りにとことんこだわるガイナックス、サイトも熱血制作のようだ。中でも、「AT WORK」でバナーが点滅していて、思わずクリックしてしまうのが、ガイナックス・オリジナルグッズのコーナー。サイトでしか手に入らないグッズが続々と企画発表、販売されている。情報は刻一刻と変わる。これはもう見逃せないッス。

Case 1 新世紀エヴァンゲリオン劇場版原画集

ガイナックスの「原画集」は本気だ。なんといっても原寸大の原画が満載だからだ。一般書店で買えるアニメ本に載っている原画は、ページの都合もあって縮小されているのだが、原画はとにかく線が命！　原画マンの描いた線の、かすれ具合も含んだライブ感こそが、原画の醍醐味なわけで。監修の庵野秀明氏は、そこのところにこだわっている。なるべくたくさん載せたい。でも、原寸大で収録すれば、枚数が載せきれない。そのジレンマと闘いながらセレクトされた原画は、密度の濃いものばかりなのだ。

多忙な庵野氏だが、他の作業の合間に、『原画集』に収める原画を細かくチェックしているのを目撃したことがある。すごく微妙な部分も見落とさず、絵をさしかえたりしているのを見て、制作作業は終わっても『エヴァンゲリオン』はたいせつな存在なんだなあと思ったものだ。平松禎史氏の描く表紙イラストにも、庵野氏の指示が入っており、「庵野秀明完全監修」の決定版だ。

Case 2 アクセスしてねの綾波レイ

これは、フィギュア界のカリスマ、BOME（ボーメ）氏による原型と海洋堂の製作で完成した、逸品。やわらかそ～な造型がたまらない。ちょこんと座って「アクセスしてね」とその瞳で語られたら……（以下、妄想の嵐）。アイデアが秀逸なのだが、そもそもこのフィギュアは、ポケットティッシュに挟み込んだ広告イラストからはじまったとか。PCソフト『新世紀エヴァンゲリオン　エヴァと愉快な仲間たち』の宣伝用に描かれたレースクイーン姿のレイを、疑似テレクラポケットティッシュ「私にアクセスしてね」のイラストに使い、発売記念イベントでマスコミに配布し、それを先の布陣で立体化したのだ。

実際、町にはアニメキャラクターを勝手にテレクラやパチンコのチラシやカードに描いたものが氾濫していて、エヴァキャラも被害にあっていた。そこに目をつけて、パロディにしてしまったガイナックスって、おさすが。ちなみに、イベントで配布されたティッシュはプレミアものになってるらしい。

Case 3 脱衣補完計画フィギュア　伊吹マヤ＆綾波レイ

どちらも『新世紀エヴァンゲリオン　エヴァと愉快な仲間たち　脱衣補完計画！』用に描かれたイラストから造形されたフィギュア。だいたい『エヴァンゲリオン』で脱衣麻雀ゲームを考えたヒトは偉いと思いマス。脱衣麻雀自体を考えたヒトも相当偉いと思いマスが……。

イラストの作者は、うたたねひろゆき氏。この方のパッションあふれるエロティックなイラストには定評があり、これをもとに、レイを竜人氏、マヤをBOME氏が立体化した。18禁イラストなので、『PALLETA』の読者のみなさまにはお見せできないのが残念。

実のところ「自分とこの娘（キャラ）を、そんなあられもない姿に～」という声もあるらしいのですが、ガイナックスの綾波、じゃなくてなみなみならぬサービス精神には脱衣、じゃなくて脱帽デス（ってダジャレを並べてどうするのか）。

Case 4 新世紀エヴァンゲリオン複製セル画

イベントで販売されていた「複製セル画」が、好評をえて通販されることになった。『エヴァンゲリオン複製セル画』とは、テレビシリーズから映画版、オープニングから本編まで、LD、ビデオ、雑誌の表紙用イラストも含めて、絶妙な表情やキマった構図のカットを背景付きで復元したもの。アート界でいえば、リトグラフみたいなものか。ジャパニメーションがアートとしても認知されている今、セル画は、独特のプラスチックに描かれたマットな質感もオモシロく、飾るに値する「作品」だろう。ことに、月をバックに立つ綾波レイの幻想的なセル画は、ミッドセンチュリーモダン・テイストなインテリアの部屋なんかに飾ったら、カッコイイんじゃないだろうか。すべて手作業ということで、デジタル全盛の今、貴重な品だ。

Case 5 悩殺カレンダー2002

キャラクターがしっかり作られていると、イマジネーションが広がりやすい。ガイナックスは、それぞれのキャラクターを詳細に作り込むことで、受け手が感情移入しやすいように、さらにはよりディープな発展ができるようにしている。『エヴァンゲリオン』のシンジくんとカヲルくんの微妙な関係などまさにソレで、受け手は想像力を刺激され同人誌もいっぱい出るわけ。

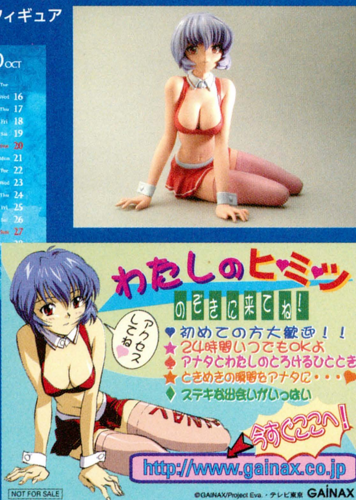
貞本義行氏のキャラクターの個性きわだつデザインの魅力はいうまでもなく、一本一本の線から肉体のリアルさが立ち上ってきて、グングン引きつけられる。アスカのブカブカの制服のスカートの中の華奢な腰まわりとか、レイの胸の丸みとか、実際に見えてないのに見える感じがたまらない。いきおい、もっともっと見てみたいという気分になって、ちょっとエッチなイラストが生みだされていく。浴衣！水着！下着！　こんな表情も、あんなポーズも見てみたいと、どんどん欲望がふくらむのは、ガイナックスの仕掛けた魔術だろう。

『悩殺カレンダー2002』は鈴木俊二氏や摩砂雪氏（アニメスタッフ）など実力派が描いて、イラストとしてのクオリティの高さも保っている。やっぱ美しくないと、だからね。



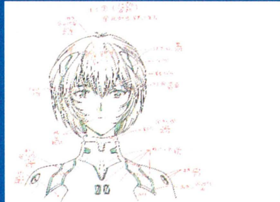
「悩殺カレンダー2002」より

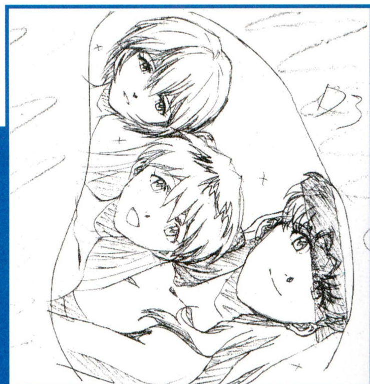
「アクセスしてねの綾波レイ」フィギュア



フィギュアの元となった疑似テレクラティッシュ「私にアクセスしてね」のイラスト。絵は『まほろまていっく』で作画監督＆キャラクターデザインを担当する高村和宏氏。


複製セル画「DEATH & REBIRTH」100限定


複製動画カゲ指定紙も「複製セル画」についてくる




「新世紀エヴァンゲリオン劇場版原画集　下巻」の収録イラスト

How To Make Products？

サイト上の企画『ぷかぷかレイちゃん』なんてヤラレタ感ひとしおだけど、通販グッズのラインアップも相当のもの。『悩殺カレンダー』に『アクセスしてねの綾波レイ』フィギュアなど、同人心をくすぐる商品から、細部にまでこだわって構成された『新世紀エヴァンゲリオン原画集』など、多彩。もともとガイナックスは、大阪のゼネラルプロダクツというガレージキットなどを扱うショップから発生した会社。お店屋サン好き、イベント大好きなスタッフが多い。だからこそ、コミックマーケット（コミケ）やSF大会などにも積極的に参加してるのだ。三鷹のガイナックス本社に行くと、入り口でグッズを販売してたりするしね。

ガイナックスのグッズは、いい意味での貪欲さが驚愕モノだ。作品やキャラクターを骨の髄まで遊び尽くす感覚がスゴイ。それだけ発想力に富んでるってコトで、綾波レイひとつとっても、「この手があったかー！」っていう企画がいっぱい。『エヴァンゲリオン』大全盛のときに乱立した海賊版的グッズを逆手にとって、本家自らがちゃめっ気たっぷりのテレクラティッシュ風綾波（『アクセスしてね』）を描いてしまうって、スゴすぎ。

「いったい誰がこれを考えてるのだろーか？」「庵野さんや、貞本さんも企画してるの？」。聞いたところ、特に決まったグッズ担当は存在しておらず、スタッフの誰かの自由な思いつきが活かされるシステムになっているんだとか。ガイナックスって、不夜城で、いつも誰かがスタジオにいて、けっこうみんなでおもしろビデオの話などをしていて、なんつーか男子寮みたいな感じ。だから、気軽に「こんなのどーよ？」って言いやすいみたい。ちょっとしたアイデアが大きな企画につながることもあるのだ。

コミケ前には、ちゃんと会議があって、どんな商品にするか、誰にどんな絵を描いてもらうのか、真剣な意見が交わされるとか。ミサトさんやアスカのドキドキ悩殺ポーズを、写真集を手に、時に自らポーズをとって、日夜スタッフが提案してるのだ（ウソ）。

DRAWING FOR PALETTA

LOVE LOVE GAMERS

ILLUSTRATED BY MINE YOSHIZAKI



●「アーケードゲーマーふぶき」

原作コミックを越えた(?) 問答無用のゲームアニメ誕生!

ゲームとアニメーションの融合。どこか懐かしく、それでいて新しい本作品の魅力を、原作者である吉崎観音氏に語っていただいた。

原作者●吉崎観音インタビュー

ANIME INFORMATION

2002.2.25 In Store!

「アーケードゲーマーふぶき」
- ●OVA(DVD&ビデオ)
- ●バンダイビジュアル
- ●5,500円
- ●全4巻シリーズ
- ●公式ホームページ http://emotion.bandai.co.jp/fubuki/

PROFILE

●吉崎観音
Mine Yoshizaki

12月2日生まれ。血液型O型。『メロン☆サーガ』(小学館新人コミック大賞)でデビュー。『ケロロ軍曹』(少年エース)、『ドラゴンクエストモンスターズプラス』(少年ガンガン)連載中。現在放映中の『七人のナナ』ではキャラクター原案を務める。好きな食べ物は「塩」。「趣味はいろいろ(笑)。最近は自転車での「散走」に凝ってます。ただ、今は『ふぶき』をはじめ、いろんなことでドタバタ中」。

新作OVA『アーケードゲーマーふぶき』の原作は、吉崎観音氏が「ファミ通ブロス」(エンターブレイン刊)で掲載していたコミック。テーマはもちろんゲームなのだが、パンチラアクションやハイパーギャグ、友情ドラマに熱血バトルなどなど、何でもありのエンターテインメント作品である。もちろんアニメも原作同様、ハイテンションで文句なしに楽しめる作品になっているので期待大だ。

単行本化もアニメ化も まるで予想外のできごとでした

——『アーケードゲーマーふぶき』アニメ化の話を聞かれたときは、どう思われましたか?
吉崎:正直に言ってしまうと、まさか『ふぶき』にアニメ化のお声がかかるとは思ってもいなかったので、話を聞いたときは「ほんとですか?」という感じでした(笑)。なぜなら『ふぶき』はメディア展開という流れとはまったく逆のベクトルで描いていたマンガなんです。もともとはゲーム雑誌に掲載されていた作品で、ゲームレポートマンガみたいなものになる予定だったんです。それを「せっかくならキャラクター主体でいこう」とマンガを描きはじめて。毎月7ページペースで、それから考えても単行本は無理だろうなーと思っていたんです。ところが編集さんの働きのおかげで単行本発売が決まり、そして今度はアニメ化が決まり……。『ふぶき』については、ほんとうに予想外のできごとばかりが重なって……。作者としては、こんなにうれしいことはありません。
——アニメ版『ふぶき』の制作には、どのような形で関わっておられるのでしょうか。
吉崎:まずアニメ版を作るにあたって、全体の監修をしなおしました。ひねりが弱い部分や作画しづらい部分、ヤバそうな(笑)部分などをピックアップして、新しい設定を起こしました。僕が事前にそういった作業をしたことを当時、プロデューサーさんに驚かれました。「もっとコダワリのすごい人かと思ってた」って……。実はあんまり……(笑)。

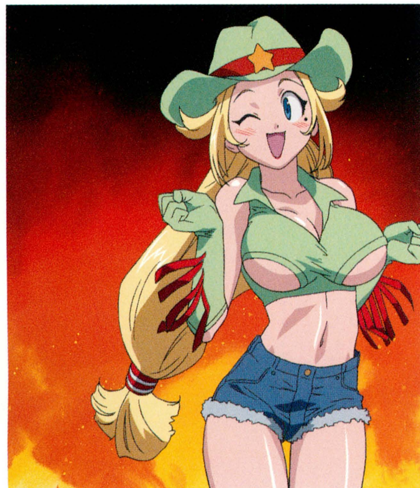
男の子の「帽子」と対になる 女の子のキーアイテムとは?

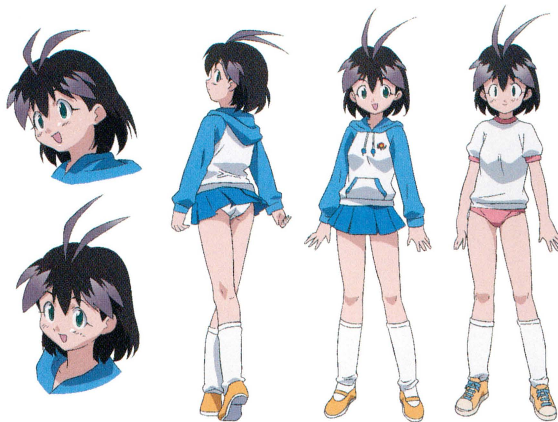
——『ふぶき』は、30歳前後の読者にとっては『ゲームセンターあらし』(すがやみつる著)を思い出させる作品ですね。
吉崎:そうですね。今はすがやさんにも容認していただいていますが、あらしが今の時代のゲームをどう見ているんだろうというのは、ずっと想像していたんですよ。今はゲームに対する夢というのが薄れてきているような気がしていたので、多少ウンチク的な話になるんじゃないかな……というのはありました。初期の『あらし』に近い形ですよ。『あらし』は「熱血」がキーワードだったじゃないですか。でも今の時代、

「熱血」はギャグのキーワードになってしまった感があって、それにまじめに代わるものは何だろうと考えたら、やっぱり「お色気」じゃないだろうかと。主人公も女の子ですし(笑)。ですから最初からパンチラマンガを描こうというつもりではなかったんです。ほんとうですよ(笑)。
──では、なぜパンツがキーアイテムになったのですか。
吉崎：最初はやっぱり帽子でいこうと思っていたんですが、帽子を女の子にかぶらせてしまうと、その段階で活発な子っていうキャラクターイメージができあがってしまう。なので、男の子の帽子に対する、女の子のキーアイテムは何だ？といろいろ考えて、やっぱりパンツだよって。しかたなく決まったこととはいえ(笑)、パンチラシーンに関しては全身の神経を集中して、描いていました。サービスというのもあるけど、結果的にこの作品独特の見せ場シーンになりましたしね。

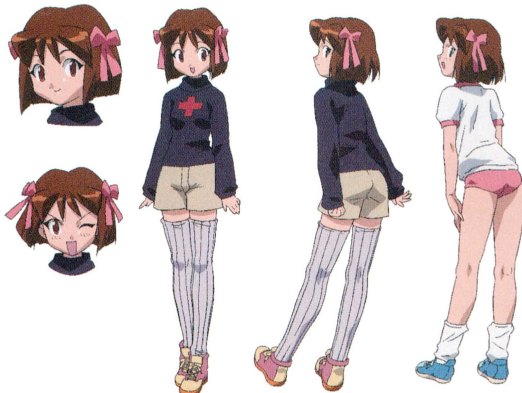
ふぶきは、子どものころ夢見ていた理想の存在です

──吉崎さんにとって、ふぶきという女の子はどういう存在ですか。
吉崎：今でこそゲームはメジャーになって女性ユーザーもいっぱいいますけれど、僕が子どものころは女性ユーザーなんていなかったんです。それこそ水と油みたいな関係で。だから僕にとっては、その時代の「こんな子いたらいいなー、イネーダローナー」っていう女の子なんです。そのころ夢に描いていた、理想というのを描いたというか……。ふぶきたちはそういう存在なんです。
──では最後に、これからOVAを見るファンへメッセージをお願いします。
吉崎：監督さんやプロデューサーさんをはじめ、ゲーム好きなスタッフが集まって、これまでにないアプローチのアニメが描けるんだってすごく燃えています。その思いを作品から感じ取っていただけたらうれしいです。あと、セルアニメなので、ぜひ買って見てください！　たしか、ちょうどファミコンソフトくらいの価格だったような……(笑)。





桜ヶ咲ふぶき(さくらがさきふぶき)
ごくふつうの中学生だが、「謎の人」から「PP(パッションパンティー)」を授かり、「アーケードゲーマーふぶき」として、ゲームの自由と平和を守るために闘う。



国分寺花子(こくぶんじはなこ)
ふぶきの親友で、かなりのゲームマニア。大手ゲーム会社KOGCの社長令嬢。幼いころからゲームに囲まれて育ったが、ゲームの腕はそこそこ。ふぶきにゲームの楽しさを教える。



十文字ちづる(じゅうもんじちづる)
人呼んで「シューターちづる」。全日本ゲーム大会の関西チャンピオンにして、ギュラシック団四天王のひとり。「PPブラック」を着用している。



これがPP
パッションパンティー
だ！



ふぶきデザイン上のPOINT

頭
帽子ではないとなると、けっこう寂しくなってしまったのでチョンチョンをつけました。最初は違和感バリバリだったんですが、今はすっかりなじんで、かわいくなってよかったです。(吉崎)

パーカー
パーカーを着せたのは、「あらし」がスタジャンだったので(当時はスタジャンがはやっていた)、「男の子がスタジャンだったら女の子はパーカーかなー」と(笑)。ちなみに「ちづる」は「伝説の男」にあこがれているので、わりと近い格好をしているんですよ。(吉崎)

ミニスカート
これはもう……。最初からミニスカートというイメージだったんですけど、ズボンにしてみたりとかもしました。でも、ズボンじゃめくれないもんね(笑)。(吉崎)

全体
全体的には素朴な感じでまとめました。色味については、熱血でないことを前面に出すことと、最近のゲーム(連載当時)のクールな感じを意識してブルー系でまとめました。(吉崎)



もしも同じ学校の先生たちとひとつ屋根の下に住むことになったら？　それが学校で人気のステキな先生だったら？　それも５人だったら!?

施設で育った仁歳チトセが、亡き両親の家に帰って来たら、いきなり５人の先生と住むコトになっちゃった。「あなたのママになってあげる！」。うらやましいけど、かなりズレた先生たちのママぶりにちょっと受難なチトセの生活。それをクラス委員長のふみつきが怪しみだして……。

原作者ささきむつみ氏による「電撃G'sマガジン」（メディアワークス）での連載やラジオドラマ、ドリームキャスト用ゲームソフトとメディアミックス快進撃の作品がOVAになった。オリジナルキャラクターも登場し、ますます増大するスラップスティック！　TVアニメ化も決定で、ますます注目の『ハピレス』に大接近だ！

ニュアンスをたいせつに

――ささきむつみ氏のキャラクターを、アニメで動かす絵にするうえで、生かされた点は？

加藤：ささき先生の絵がもっているニュアンスを

うまく出すのが、たいへんでした。アニメでメンバーを一気にどっと見たときに、全体の印象が変わらないよう気をつけました。
——変更された点は？
加藤：特に大きな変更点は、うづきの服についている羽ですね。動かすことを目的にキャラクターを作らないといけないので、簡略化したり、リュックに羽をつけて取りはずせるようにしたりしました。
——監督からはどんなオーダーがありましたか？
加藤：いろいろと、ゲームでは語られていない設定などを考えたうえで、それが先生たちの行動や画面に雰囲気として感じられるようにと。それがうまく出せたかどうかは、自分では何とも言えません。がんばりましたけど。

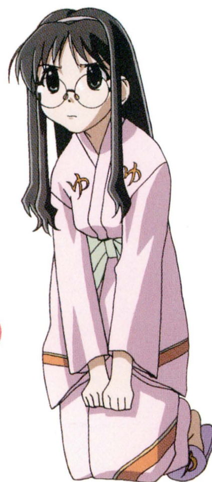
きさらぎは小物でアレンジ

——先生それぞれのここに注目！というポイントを教えてください。
加藤：むつきは、作画するうえでやよいとの違いを出すのが難しいです。最初見たときに、いちばん人気がありそうだなと感じました。でも、デザイン上のポイントで「これだ！」というのがあまりないので、むつきらしさを出すのに四苦八苦しました。
　きさらぎは、何を考えているのかわからないというのが第一印象です。今ではそれが彼女の持ち味になりましたけど。デザイン的な注目点はあまりないのですが、作画的には、基本は無表情で、ときおり見せる微妙な表情の変化がポイントでしょうか。
　うづきは見たまんまです。元気が何よりという感じです。それと、彼女にはウサギのイメージが



●「HAPPY★LESSON」

UNDER THE SAME ROOF



ゲームでは語られていない設定を考えながら

ささきむつみ氏の描いたキュートな5人のママ先生。
個性ゆたかな彼女たちが、アニメで動きだした！
「むつきママのしぐさ」「きさらぎママのヘンぶり」など
気になる作画のポイントを、加藤やすひさ氏に聞いてみた。

キャラクターデザイン＆作画監督● 加藤やすひさインタビュー

OVA INFORMATION
In Store Now!
「HAPPY★LESSON」
●DVD
●ケイエスエス
●第1話3,000円、第2話4,000円
（豪華版各8,000円）
第3話　2002年春発売予定
●2002年4月 TV放映開始予定

PROFILE
●加藤やすひさ
Yasuhisa Kato
1968年4月28日生まれ。大阪府出身。血液型O型。
アニメーター。デビュー作は『幽☆遊☆白書』。ゲーム『メルティランサー』のキャラクターデザイン、TVアニメ『へっぽこ実験アニメ　エクセルサーガ』の作画監督を務める。最近作はOVA『エイリアン9』3話の作画監督。
「へっぽこな私ですが、楽しんで見てもらえるような作品をがんばって作りますので、どうかよろしくお願いします」。

あります。デザイン的には、フリフリの羽つきでプリティに感じられるよう心がけました。

やよいは、むつきとシルエットが似ているので、違いを出すのに気をつかいました。アップになれば目のニュアンスが違うのですが、ロング時に似たような服装のシルエットにならないよう、気をつけています。

さつきは、ウラ設定ではメジャー級の体育教師です（笑）。彼女には「根性」「魂」「熱血」という言葉が似合うと思います。さわやかさと、がさつというか大ざっぱさが合わさった感じのデザインをめざしました。

──５人とも奇抜なファッションですが、どのようにデザインされましたか？

加藤：基本的にささき先生のデザインを元に、アニメ用にほんの少しアレンジしました。きさらぎの小物が気に入ってます。

ふみつきは背のびしない感じで

──お気に入りのキャラクターは？

加藤：委員長ことふみつきです。１話の作業が終わって完成品を見たときに、いちばんかわいく見えたので。

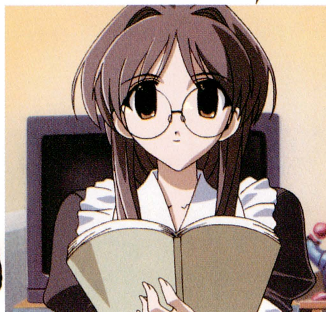
──ふみつきは５人の先生と違って高校生ですが、特にデザイン的に気を配られたところは？

加藤：彼女はおせっかいだけど、今いち押しの足りなそうな人という印象がありました。それをふまえて、高校生というよりも、ふみつきの性格からくる動き、しぐさや表情に気をつけました。メガネと前髪が少しむつきと似ているので、アップになったときには、特に気をつけて作画しました

MUTSUKI ICHIMONJI

一文字むつき

おっとりやさしくて、相手の目をみて話すむつき先生は「お母さん」のイメージにぴったり。指先のしぐさもまろやかで、ほのかにポプリの香りが漂いそう。







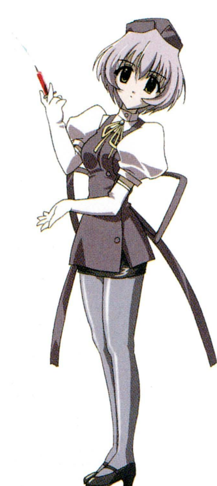
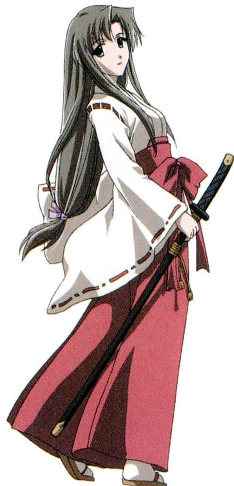


ね。デザイン的には、あまり背のびしていない感じの服装を心がけました。
――ふみつきがお気に入りという理由は？
加藤：チトセへの関わり方がいちばんわかりやすいので、動かしやすかったです。
――OVAに登場するオリジナルキャラクターについて教えてください。
加藤：2話に登場するはづきは、登場人物の中ではいちばん精神的に大人なんだと思います。3話で出てくるみなづきは、けなげにがんばる姿がかわいいです。
――『ハピレス』ファンへのメッセージをお願いします。
加藤：ファンの皆さまに楽しんでいただけるよう、スタッフ一同がんばっておりますので、これからもよろしくお願いします。

笑顔が、髪が、服のすそが、めまぐるしく乱舞する、どきどきクラクラ・ノンストップアニメーション。OVAの1話は、チトセの三者面談での母親役をめぐってママティーチャーズが大乱戦。2話は、海にやってきたチトセとママたちの前に、チトセの幼なじみでお姉さんがわりだったはづきがアイドル歌手として現れる！　そして3話では幼なじみで妹みたいだったみなづきが……。
こだわりのファッションやしぐさで、それぞれのキャラクターの個性を際立たせたアニメ・スタッフの手腕を堪能しよう。

『HAPPY★LESSON』各キャラクターの設定とプロフィールを74ページから紹介しています





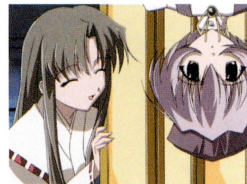

二ノ舞きさらぎ
いつも無表情だけど、たまに浮かぶ表情がぐっと心にキちゃったりするからキョーアク。ヒヨコやピラニアといった動物と描かれるのも彼女だったり。

三世院やよい
悩みごとをなんでも相談できそうな、頼りになる「お姉さん」。でも祈祷のときはかなり恐い顔に。表情の動きが案外激しいことに気づいたアナタはやよい通。

四天王うづき
はりきりポーズにキメ目線。なんでもおもしろがる彼女なだけに、まじめな顔されると心配になっちゃう。みんなのムードメーカーは元気がいちばん！

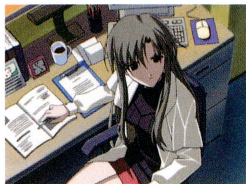
五箇条さつき
しなやかな動き、さばさばした口調。少年みたいな彼女だから、女の子の人気も抜群。でも必死の眼ざしには「女性」を感じて、ドキリとするんだよね。

七転ふみつき
チトセのクラスの委員長。彼の生活と先生たちの関係を不審に思い、探りを入れてくる。その真意は!?　口癖は「フケツよ!!」。ちらっと見える八重歯がチャームポイント。



















六祭みなづき
チトセがいた施設で、共に生活を送っていた。「将来はお兄ちゃんのお嫁さんになる」と決意している。口癖は「みな、お兄ちゃんだ〜い好き〜」。ゲームのオリジナルキャラクター。




八桜はづき
ミュージシャン。チトセと施設でいっしょに暮らし、彼にとって姉のような存在だった。久しぶりに再会した彼女は、なんとトップアイドルになっていた！　OVAオリジナルのキャラクター。

藤島康介ワールド拡大中!

Driving Over One's Ability

●「エクスドライバー the Movie」

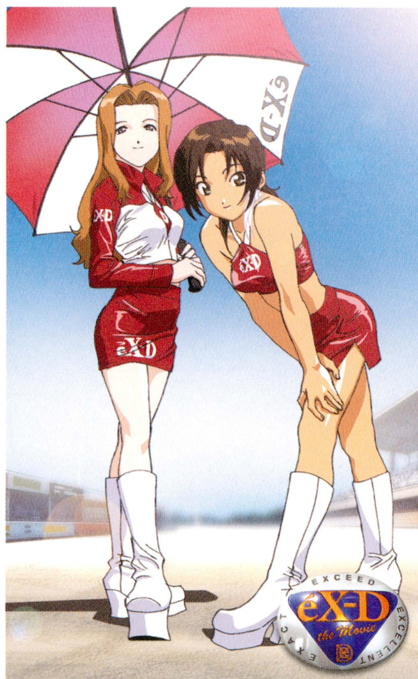
車を「運転する」必要がなくなった近未来。コンピュータに完全管理されたAIカーは、運転免許も教習所もこの世から消し去った。だが、原因不明の暴走が起こるようになる。その暴走を阻止できるのは、希少なガソリンカーと高度な操縦テクニックをもつドライバーだけ。彼ら特殊技能者たちは、エクスドライバーと呼ばれた。

本誌でもおなじみのエクスドライバートリオが帰ってくる! OVAの続編として、いきなりスクリーンに登場だ。舞台はアメリカ。各国のエクスドライバーを集めて開催されるレースに、日本代表として参加するのだ。

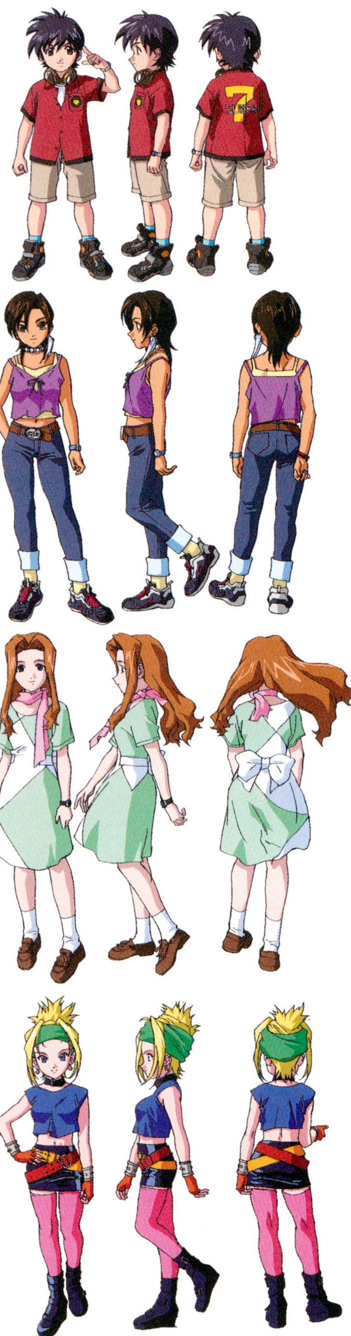
OVAでは暴走AIカーとの迫力のチェイスが見ものだったが、今度は人間が操縦するレシプロカーが相手。勝負の駆け引きや轟くエンジン音に、ヒートアップの手ごたえ十分。走一と理沙に新キャラ、アンジェラが絡む人間模様も見逃せない。

併映は、現オペレーターのニナとエクスライダーのレイがチームを組んでいたころの活躍を描く『エクスドライバー Nina & Rei Danger Zone』。若くかわいいふたりのドライビングも必見だ。

第1弾特典つき特別鑑賞券は特製テレカがついて、ただ今発売中。全国1,000セット限定なので急げ! 3月2日発売の第2弾はオフィシャルドラマCD(予定)が特典だ。



第1弾特典つき特別鑑賞券につくテレカはレースクイーンなふたりの描き下ろしイラスト。



ANIME INFORMATION
COMING SPRING 2002
「エクスドライバー the Movie」
- ●劇場版(全国ロードショー)
- ●シネ・リーブル池袋、横浜/相鉄ムービル、大阪/シネ・リーブル梅田、京都/京極弥生座、名古屋/ピカデリー、福岡/シネ・リーブル博多駅、札幌/スガイシネプレックス札幌劇場にて上映予定
- ●第1弾特典つき特別鑑賞券 2,300円
  第2弾特典つき特別鑑賞券 2,100円(予価)
  通常チケット 1,300円
- ●劇場窓口及びアニメイト各店舗にて発売
- ●問い合わせ:日活(株)映画営業事業部
  TEL 03(5689)1019


愛車たちもレース仕様になっている。OVA版との違い、わかるかな?

YOU'RE UNDER ARREST

●「逮捕しちゃうぞ SECOND SEASON 7、8」



ANIME INFORMATION
2002.1.25 In Store ●7巻
2002.2.25 In Store ●8巻
「逮捕しちゃうぞ SECOND SEASON」
- ●VIDEO/DVD
- ●バンダイビジュアル
- ●各6,000円
- ●全9巻シリーズ


焼肉パーティーで、美幸は本田に急接近(21話)
中嶋のことで美幸を問いつめる夏実の頬に……(22話)
美幸の涙はだれのため?(22話)


夏実もとうとう結婚!? 表情も別人の夏実のウェディング姿(18話)

チューンナップされたカスタムTodayが今日も街を突っ走る! 体力勝負の夏実にメカと頭脳で勝負の美幸、自他ともに認めるベストパートナーのふたりに、亀裂が!?

2001年4月7日から放映の18話〜23話を3話ずつ収録したDVD7、8巻は、原作にはないエピソードを交えて、コンビの危機が語られる。課長と東海林、どちらを選ぶんだ、夏実! 夏実の警視庁特殊部隊への異動推薦に、心揺れる美幸。本田の前で泣く美幸の姿に大ショックの中嶋……。

それでも事件は待ってはくれない。「ああ、もうどうなっちゃうの?」なんて、もどかしくヤキモキしながら、『逮捕』では珍しく?お笑いだけでなくシリアスなドラマも堪能できる。

ブロッコリーのトレーディングカードゲーム『アクエリアンエイジ』。プレイヤーが「マインドブレイカー」という超能力者になり、カードのキャラクターたちの力を借りて、相手のマインドブレイカーを倒すゲームだ。
アニメの主人公は、人を魅了し、他の能力者の力を覚醒させ、増幅し、統率する力をもつマインドブレイカー、上倉多響太。未だ目覚めぬ彼を巡って、4つの秘密結社が暗躍する。
カードゲームからアニメへの過程を、シリーズ構成担当の相馬和彦氏に語ってもらった。

ゲームの世界観をアニメ化する

アニメ化の企画が立ち上がったとき、カードゲームと解説書をもらいました。でも作業のスタート時点で細かい部分をミクロの視点で見てしまうと、ファンの方たちを含めた構図を見失う危険性があるんです。のめり込みすぎると、その題材がもつ弱点を見過ごしてしまったり。だから今回もゲームはそれほどやってません。ゲーム自体のアニメ化ではなく、ゲームの世界観のアニメ化が使命でしたから。ただカードを眺めている時間が長かった気がします。「どこをみんなはおもしろがっているのか」、カードの向こう側の人々を想像する時間のほうが長かったです。

これは青春ドラマだ！

『アクエリアンエイジ』はキャラクターが多くて。そのうえ、各キャラのデザイナーが複数いて、最初は成り立ちからよくわかりませんでした。が、これこそアクエリ世界なんですね。ファンひとりひとりの心の中というか、頭の中にある十人十色の世界観。これをアニメ化するのは挑戦だと緊張しました。と同時に「これはなんでもできるな！」と思いました。このアニメでは、バトルシーンなどの超能力の発動を「心の高揚」としてとらえています。例えていえば「本音と建て前」。ふつうの人間でいるときは建て前の世界、アクエリ世界の住人として登場するときは本音の世界。その世界を行ったり来たりして、心情の揺れ、葛藤、恋愛、失望を描く。「これは青春ドラマだな！」。大橋誉志光監督とほくそえみました。
芸能界が舞台なのも、今の若い人たちに「遠くて近く、近くて遠い」感じを匂わせたかった。芸能界は「運」「タイミング」などなど、何が起こるかわからない神のみぞ知る領域ですから。

バトルシーンは引き立て役

見どころは、SF的バトルシーンを取り去っても、十分青春ドラマとして成立していること、それにつきます。バトルはドラマ展開においては引き立て役。本筋は登場人物のまわりで繰りひろげられるドラマ。バトルシーンを描きたいがためのアニメではないところですね。だから、多くのファンの方、とりわけ『アクエリアンエイジ』をまだ知らない方でも十二分に楽しんでいただけると確信しています。

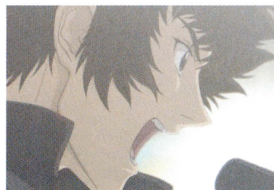












●「アクエリアンエイジ　Sign for Evolution」
変革の時代、到来！ Battle Behind the Real World

カードゲームの世界が、今アニメで動きだす。秘密結社と芸能界、バトルと青春ドラマ。混沌から生まれたスピリチュアル・ストーリー。

ANIME INFORMATION
Just Starting!
「アクエリアンエイジ　Sign for Evolution」
●毎週木曜日深夜1:15～1:45　テレビ東京
●毎週月曜日深夜2:15～2:45　テレビ大阪
●毎週月曜日深夜1:15～1:45　テレビ愛知
●http://www.aquarian-age.org/

PROFILE
●相馬和彦
Kazuhiko Sohma
『キャプテン翼』『爆転シュート　ベイブレード』『スーパードール★リカちゃん』『チャンス トライアングルセッション』でシリーズ構成、『最遊記』で脚本構成を担当。

MUSIC INFORMATION
2002.1.23 In Store!
「アクエリアンエイジ　Sign for Evolution」
「SPHERE-1 Influential 阿羅耶識」
「SPHERE-2 Influential WIZ-DOM」
「SPHERE-3 Influential ダークロア」
「SPHERE-4 Influential E.G.O.」
●CD
●ビクターエンタテインメント
●各2,300円
●http://www.jvcmusic.co.jp/m-serve/



COMIC INFORMATION

●「すぐれ屋ラボラトリー」

優れた作品よりも愛される作品を



『天からトルテ！』のあとを受けて「週刊ファミ通」に登場した『すぐれ屋ラボラトリー』。3か月と期間を区切っての連載に取り組んだ作者、和六里ハル氏に連載開始までのいきさつやエピソードをうかがった。

就職運に恵まれない女の子、七転八生子（しちてんやえこ）。彼女が3か月限定社員として働くことになったのが、「ファンファンハ～ト」第一営業課だ。怪しい所長、優屋作郎（すぐれやつくろう）や奇声をあげる社員（戦闘員風）に囲まれて……。

八生子さんのみごとな不幸っぷりや、優屋が開発する「スラロイド」（SLAM ANDOROID）のアイデアなどが話題の『すぐれ屋ラボラトリー』だが、このユニークな物語はどこから生まれてきたのだろうか。

連載もヒロインも「3か月限定」に

――初の週刊連載だとうかがっていますが、どういういきさつで「3か月限定」になったのでしょうか。

和六里：編集部さんから「近藤先生が3か月間お休みになるので、あの枠で新連載をお願いできませんか」という連絡がありまして。でもそのときは、まだほかにも候補の方がいらっしゃって、正式な依頼というわけではなかったんです。それから2、3日後に正式な依頼がありました。

――それで、お返事はすぐに？

和六里：月刊誌でも連載を抱えていたので（『魔法のエンジェルグルグリビューティー』）できるかなとは思ったんですけど、以前、近藤るるる先生のアシスタントをしていたのでこの枠での仕事の流れとかはわかっていたし、「まあ大丈夫かなー」と思ってOKしてみました（笑）。

――それは、連載第1回の締め切りの、何日くらい前のことだったんでしょう。

和六里：えーと、1か月前くらい前だったでしょうか。連載が決定してからは、すぐに担当さんと話を考えはじめて。プロットの段階からですから、毎日のように打ち合わせして、考えに考えて……。結局、第1案のネームを描き上げるまで2週間近くかかりました。でも、編集長さんに「ボツ」って言われてしまって……。

――それは、どんなお話だったのですか？

和六里：最初から3か月間という連載期間が決まっていたので、その期間の中で読者のみなさんに納得してもらえて楽しんでいただけるものをと考えて、3か月で死んでしまう女の子の話にしたんです。ただ、「死ぬ」という設定はイメージ的に暗いので、できるだけ暗くならないように主人公をロボットにするといった工夫はしたんですけど、やっぱり「暗い」と言われてしまって。でも、「3か月限定」というコンセプトはおもしろいと言ってもらえたので、改めて考え直して「3か月間働く」という設定に変更したんです。

――働くことをテーマに選んだ理由は？

和六里：まず前回の反省から（笑）、暗くならないものは何かということを第一に考えました。それと連載期間が短いので、キャラクターが置かれた状況が一発でわかるようにということ。それで「3か月契約の社員」というふうに決めました。あとは、ただ3か月働いているだけじゃつまらないので、ふつうだったら働きたくないような職場を考えて、いやいや働く主人公という設定にしました。「大丈夫、3か月で終わりだから。なぜなら近藤るるる先生が戻ってくるから」（笑）って感じで。

――この時点で、締め切りまでもう残り2週間くらいですね。

和六里：ええ。でも、最初の案――ちなみにタイトルは『3ヵ月限定少女リミっ子ちゃん』っていうんですけど――このストーリーを考えているときに担当さんと相当話しこんでいたので、『すぐれ屋ラボラトリー』の内容はわりあい早く決まりました。

ヒロインに同情して愛してやってほしい

――第1話を描き上げたときのご感想は？

和六里：感無量でした！と言いたいところですが、実はあんまり覚えていなくて……。作業の後半からはもう、白目むいて手だけ動かしているって感じでしたので（笑）。スタッフ全員ボロボロで、なんとかかんとか終わったというのが正直な感想です。

――ほかの和六里さんの作品と比べると、絵柄が少し変わっているように見えますが。

和六里：はい。少し変えてあります。前からデフォルメを大げさにして遊んでみたいという考えがあったので、頭と目が大きくて、体がすごく華奢なキャラクターにしてあります。あと、『～グルグリビューティー』は少女マンガタッチを押し出して描いてますけど、こちらは少年マンガ風なタッチをめざしています。そういう意味で、今回の連載は描きたかったものを描かせてもらっているので、とても幸せです。

――それは絵柄、ストーリーともに、ですか？

和六里：そうです。やっぱり週刊誌のスケジュールはつらいので、自分が楽しんで描けるものをやろうという思いがありまして。

――『すぐれ屋ラボラトリー』は、これからどんな作品にしていこうとお考えですか。

和六里：3か月の中で、読者のみなさんに同情してもらえるような作品にしようと（笑）。「同情＝愛」ということで。薄幸の主人公、七転八生子に対してもそうです。読者のみなさんに応援してもらって、愛してもらえるといいですね。スラロイドもどんどん作っていくつもりです。現実にあるものとリンクしながら、もっと便利な（？）スラロイドを考えています。毎週1体は出したいですね。ネタに困ったときは「ばくはつ5秒」を出しますけど（笑）。

――最後に読者へのメッセージをお願いします。

和六里：連載は、3月22日の仏滅に終了して、3月29日の大安の日に近藤るるる先生が復帰される予定なんです。でも、できれば大安で終わりたいなと思うんです。もし1回でも連載が伸びれば、それは愛されたということですから。もちろん、愛されるように努力しますので、ぜひ応援してくださいね。

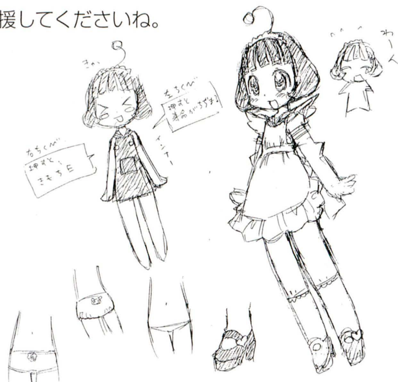
PROFILE

●和六里ハル
Haru Wamusato

1975年8月9日生まれ。沖縄県出身。血液型O型。'93年に上京後、'95年『雪男』（「コミックビーム」）でデビュー。'96年、近藤るるる氏のアシスタントに。代表作は『魔法のエンジェルグルグリビューティー』（「コミックフラッパー」にて連載中）、『GIRLS SCHOOL SCREAMERS』（「マジキュー・プレミアム」にて連載中）。最近は某ネットゲームにハマっているが、今回の連載開始にあたり「3か月間さようなら」と宣言した。しかし担当編集者は、「信用してるけどケーブル預からせて」。



『GIRLS SCHOOL SCREAMERS』より



これが幻の企画「3ヵ月限定少女リミっ子ちゃん」の設定イラスト

●「山形伊佐衛門 Message」

今年はぼちぼちがんばります

『エリーのアトリエ』のキャラクターデザインでおなじみの山形伊佐衛門氏に、今年の予定と、単行本が発売された今の心境を語っていただいた。

温めているキャラクターたち

今年は、現在進行中のある絵の仕事（春ころには世に出るやも）のあとは、特にはっきりした予定はありません。もともと絵は本職ではないですし、ここのところゲーム関係であわただしかった分、しばらくは「ぼちぼち」いこうかと思っています。今回描いたイラストには、脳内でちょこちょこ考えている話に関わるものを少々混ぜてみました。この先ちゃんと漫画を描く機会自体あるかどうかもわからないので、ぬるく温めて腐らせるだけの可能性大ですが。

エリーのアトリエ 南からの留学生



単行本になって気づいたこと

もともと単行本の大きさになることは念頭においていなかったので、縮小されている状態を初めて見たときは、1ページあたりのコマの多さもあってか、なんというごちゃごちゃした漫画だろうと思いました。また、知人からの感想で初めて「ああ、そういう解釈ができるのか」と気がついた台詞もあります。実際のところはどういう意味で書かれたものか、原作者の方に聞いていないのでなんとも言えませんが。単行本のサライ編では「はみ出し」「塗り忘れ」「間違い」など絵を直すだけで時間切れになってしまい、台詞など文字の部分はまったく直していませんでした。なので、本になってしまってから誤字に気がついて青くなりました。

PROFILE

●山形伊佐衛門
Yamagata Yisaemon
11月生まれ。岐阜県出身。自称「おやすみ中」ヘナチョコモデラ……。現在、水面下である作業進行中。

COMIC INFORMATION
In Store Now!
「エリーのアトリエ 南からの留学生」
●エンターブレイン
●上下巻各980円

CROSS OVER IMAGINATION

異なる表現手段が出会って生まれる、新たなイマジネーション。
小説とイラスト、小説とコミック、コミックからノベライズ、そしてアニメ化。
さまざまな才能がタッグを組んで、作品世界は、よりクリアに広がっていく。
魅惑の関係をクリエイター同士が熱く語る、PALETTA新企画登場!

『星界』シリーズ対談

森岡浩之×赤井孝美

作家 ● イラストレーター

正統スペースオペラに特異な世界観と個性際立つキャラクターを取り込んで、
低迷する日本SF小説の救世主と呼ばれた森岡浩之氏。
アニメ界の革命児、ガイナックス出身のイラストレーター、赤井孝美氏。
今、ふたりが明かすヒロイン、ラフィールの肖像誕生のいきさつとは──。



ラフィール＆ジント「黄昏の渚で」　『星界の戦旗Ⅱ』サントラCDジャケット　2001

PROFILE
●森岡浩之
Hiroyuki Morioka
1962年3月2日生まれ。兵庫県出身。血液型A型。
1991年、ハヤカワSFコンテストに『夢の樹が接げたなら』が入選、SF作家としてデビュー。1996年、初長編『星界の紋章』を刊行。1997年、同作にて第28回星雲賞を受賞。続編『星界の戦旗』を刊行中。最近作は『月と闇の戦記1』(角川書店)。
「今の家に引っ越して1年ちょっと。とりあえず住める状態にして、段ボールに入った本などはほったらかしにしていたのですが、ようやく本棚を買い足すなどして、整理を始めました。まだ先は長そうです」。
E-mail：VEF01152@nifty.ne.jp

PROFILE
●赤井孝美
Takami Akai
1961年11月21日生まれ。鳥取県出身。血液型B型。
1981年、大阪芸術大学在学中に、第20回日本SF大会DAICONⅢのオープニングアニメのキャラクターデザインで注目を集める。1984年、DAICONⅢのメインスタッフを中心に(株)ガイナックスを設立。ゲーム『電脳学園』『プリンセスメーカー』シリーズ(監督・脚本・原画・キャラクターデザイン)を制作、またアニメ『星界の紋章』『星界の戦旗』ではビジュアルコンセプトを務める。現在、ゲーム『プリンセスメーカー4』(仮)を開発中。
「とうとう40歳になりました。人生があと60年しかないと思うと、少し悲しいです」。
http://www.ninelives.co.jp/

ハヤカワ文庫から『星界の紋章』全3巻、『星界の戦旗』3巻刊行中の『星界』シリーズは、強大な戦力を誇るアーヴ帝国と宇宙に散らばる惑星の物語。従来のワープ航法に代わる新たな宇宙航行手段や、アーヴを中心とした社会思想、アーヴ語など、今までにない発想がSF界の話題をさらった。また、被征服者でありながら帝国の貴族となったジント少年と、帝国の王女であり軍人でもある少女ラフィールの冒険に人気が集中。小説からWOWOW放映のシリーズアニメへと大きく展開した。対談では、小説をビジュアル化していく、その第1歩であるカバーイラストについて語ってもらった。



ラフィールは「お姉さん」キャラだった?

──『星界の紋章』は、ストーリーとキャラクター、どちらが先に誕生したのでしょう?
森岡：まずは「世界」ありきでしたね。こういう帝国がある。そこを舞台にどんな話が書けるかと考えたときに、帝国の貴族の若者が軍隊に入って、そこでお姉さん的な年上の士官と出会うのはどうだろうと思いついて。その士官が実は王女さまだったら、ストーリーも盛り上がるかなと。でも、世界観がだんだん固まるにつれて、キャラクターの設定は変わっていきました。主人公はあんまりこの世界を知らないってことにしよう。でも、まったく知らないのも困る。そこで、帝国とは全然関係なく育ったのに、お父さんのせいで帝国の貴族になってしまった、かわいそうな男の子を主人公にしようと。その相手が王女さまというのは変わらないんですけど、それは始めのほうでさっさと明らかにして、帝国を知り尽くしている王女さまを案内役に、物知らずの若者を読者の分身として、帝国やこの宇宙を説明していこう。そこから始まったのが『星界の紋章』です。
──ラフィールのイメージはどこから?
森岡：私のもつ「王女さま」のイメージ……というか、アーヴは武の帝国でもあるので、王女さまというよりは武家のお姫さま。実際の武家のお姫さまは、あんなに野蛮じゃないでしょうけど(笑)。時代劇なんかに出てくる、通俗的な武家のお姫さまのイメージですね。
赤井：最初の発想では、ラフィールのほうがお姉さんだったわけですね。
森岡：そうなんです。
赤井：小説を読むと、ジントがわりと枯れたキャラクターなんで、彼のほうが年上っぽい印象がありましたけど。
森岡：うん。話を思いついたときとできあがった小説では、性格が違っちゃったんですよ。ジントはそんなに変わらないけど。ラフィールはもっとお姉さんっぽくて、貴族だけど庶民的なイメージだったんです。
赤井：「教えてあげるわね」みたいな(笑)。
森岡：そうそう。まだ名前もついてないころの構

DRAWING FOR PALETTA

PRINCESS'S GREETING

ILLUSTRATED BY TAKAMI AKAI



想では、はっきり上下関係があって。まあ少尉と中尉くらいの差なんですが。
赤井：完成した小説では、ラフィールがリード役なのは変わらないけど、そのわりに天衣無縫で活発。お姉さん的な落ち着きよりは、見てる間にどんどんスタスタ歩いていっちゃう危なっかしさがあって、それが少女っぽいというか少年的というか、若々しいんですね。ジントは読者のポジションにいるので、常識的な発想をする人という感じがする。
森岡：ふたりとも同じ価値観の中で育ったという最初の設定を、小説ではジントを異文化の出身としたのが最大の変更点です。ジントはアーヴの中の地上人ということで立場が揺らいでますよね。対して、ラフィールは確固たる価値観をもって、それをナマでぶつけてくる。ジントは「ああ、そうか」「そうなのかなあ」と揺れながら受け止めるので、そういう印象になっちゃうんでしょうね。



知られざるカバーイラストの苦悩

赤井：僕ねえ、『星界の紋章』の原稿を読んでいるとき、なかなか自分の絵でイメージがわかなかったんですよ。耳のとがった美少女とか出てくるわりには、伝統的な生粋のサイエンス・フィクションって印象があって。いわゆるアニメ的なSFじゃなくて、「ハヤカワSFの世界」と申しましょうか。そうすると、浮かぶ絵も伝統的なSFの表紙絵……水彩や油彩で描かれた肉感的な絵なんですよ。つまりアニメやコミック的な絵じゃなくて、もう少しリアルな感じの絵なんです。
――「SFマガジン」の表紙みたいな？
赤井：そうそう、わかりやすい例えですね（笑）。そういう世界に僕の絵が入ると、明らかに僕が感じた『星界の紋章』の印象が壊れるんじゃないかと。僕はもちろん何の絵もない、森岡さんの生の原稿で読んでいる。でも読者はまず表紙にばーんと描かれた女の子を見て、その先入観で入っていく。僕の絵でイメージが変わってしまうかもしれないわけです。そういう意味では緊張しました。イラストが小説世界のジャマになってはいけないし、でもあえて僕に描けというからには「SFマガジン」の表紙っぽくないものを求められているのだろう。だからってアニメ絵でドーンと描くのもいかんだろうとか、いろいろ考えて。うん、難しかったですね。僕がまず思うのは「ジャマしないように」なんですよ。カバーイラストはあくまで小説を補助する「付け合わせ」、カレーの福神漬なのであって、ないと困るけど、前に出てきてもまずい。まあ、カバーなんだから前に出てくるんですけど（笑）。だからアニメのときとは、仕事のモードが若干違う気がします。
――どういう経緯で、カバーイラストを赤井さんに頼むことになったのですか？
森岡：当時の担当さんと、早川書房の１階にある喫茶室で山のように資料を積みまして。「この人はどうだ」「あの人はどうだ」と、もし本人が聞いたら怒るようなことを言い合いながら……。
赤井：うーん（笑）。
森岡：それこそ「SFマガジン」の表紙のような絵にするか、それともアニメっぽい絵にするかというのがテーマでした。いろいろ考えて、いろいろ見て、最後に編集部で見せてもらったのが『プリンセスメーカーとかいろいろ』というCG集。それで、赤井さんならアニメ的な絵と「SFマガジン」の表紙的な絵の両方のテイストを兼ね備えたものを描いてくださるんじゃないかと思って、お願いすることにしたんです。私、失礼ながら、赤井さんというと当時あのDAICONのオープニングのイメージしかなかったんですが。
赤井：いえいえ、名前知ってるだけでも大したものです（笑）。



ラフィールは間違いから生まれた!?

――完成したイラストは、イメージどおりだったのですか？
森岡：私はあんまり絵が浮かばないほうなので、そもそもイメージがないんです。カバーイラストからアニメやラジオドラマにもなりましたが、確固たるイメージがあって「こんな姿、こんな声になってなきゃイヤだ」というのがない。むしろどんなふうに「答え」を出してくれるんだろうって、それが楽しみです。
赤井：ちょっとね、イラストに専念している人に比べると、僕は絵のプロフェッショナルじゃないんですね、今いち。で、SFに関わるうえでヤバいのは、キャラの設定とか、よく間違うんですよ。一応ざっと読むんですが、勘違いしてたり最初覚えていたのに忘れちゃったりとか、けっこう多いんですよ（笑）。それで、読者のみなさんに間違ってますって指摘されることもあったりして。
森岡：そうなんですか（笑）。
赤井：たとえば、これは意外に指摘されないんですが、ラフィールの肌の色。初登場のシーンに「小麦色の肌」って書いてあるのに、ちっとも小麦色じゃない（笑）。実はね、『星界の紋章』の第１巻の絵は最初に塗ったときはちょっと黒っぽく描いてあったんですよ。「小麦色の肌」って書いてあったから。でもそのことを忘れて、「こんなに黒かったら何かヘンだなあ」と（笑）。パソコンに取り込んだあと、クリーン度を上げて、肌を明るくしちゃったんです（笑）。
森岡：イラストの威力ってすごいですね。私はラフィールの容姿を本文で「目は大きいけど、ちょっとつり上がり気味で、肌は淡い小麦色」、つまり黄色人種として描写したつもりなんですよ。だけどなぜかみんな、ラフィールのことを白人的な美少女だと思い込んでいる（笑）。
赤井：うん。それは多分、僕のある種の思い込みのせい。SFって「仕様書」じゃないですか。その世界とか、この人物とかは、どういう分量で、どういう仕掛けになっていて、どういう成分で成り立っているのかを重んじるんですね。この世の中は何によってできているのかに重点を置くんです。そういう点で僕が「SFの人」じゃないのは、「仕様書」よりもエモーショナルなほうにいってしまうところ。ラフィールの行動とか動きとかを見ていると、北欧の体操選手がかぶるわけです。バネがあって、ちょっとノーブルな感じがして。昔の共産圏の女子体操選手の、ぴしっと細くて小柄

Hiroyuki Morioka



COVER ILLUSTRATION



「ラフィールと呼ぶがよい！」
王女殿下登場！

『星界の紋章Ⅰ―帝国の王女―』
早川書房　カバーイラスト　1996



地上世界での
「わんぴーす」姿

『星界の紋章Ⅱ―ささやかな戦い―』
早川書房　カバーイラスト　1996



母なる者の
死を越えて

『星界の紋章Ⅲ―異郷への帰還―』
早川書房　カバーイラスト　1996

な……。
森岡：ルーマニアとかね。
赤井：そうそう。あのイメージがあったんですね。読み終わって少し時間がたったら、そのイメージがどんどん強くなっちゃったので、ラフィールは白っぽくなったんだと思うんですよ。ジントはキャラとしてはすごく身近なので、逆に黄色人種のイメージがあるんです。小説の描写では、茶髪で地上人としてはルックスがすごくよくって、アメリカの田舎の好青年って感じなんだけど（笑）。
森岡：アーヴというのは、間接的に日本人の血を引いた人種なんですよ。ジントのほうが身近に思えていて、実はラフィールたちアーヴのほうが、日本の読者にとっては身近であったという。そういう驚きも味わってもらえるかな、と思ってました。
赤井：ところが、ラフィールのほうが遠くにいる人でジントのほうが身近な人間という、わりと単純な心情の距離感で、僕の絵はラフィールが白人っぽく、ジントが日本人的になっちゃった。でも、その心情的距離感をみんなが同じようにとらえているから、指摘されなかったのかなと思うんですね。だから恐いんです、うかつに絵をつけるのは。



イラストが「想像」のよすがになれば

――恐いものに、あえて挑戦を？
赤井：『星界』シリーズの表紙には、もっと「門（ソード）」など概念的なもの、あるいは惑星の軌道上に現れた艦隊とかのイラストをつけるほうが正当なやり方かなと思うんですけど。あえてキャラクターを見せるというのは、企画としておもしろいと思ったんです。多分『星界の紋章』はキャラクターが立っているし、森岡さんも若手なので、伝統的な手法から離してみたいという意向があったのでは。80年代以降の『ガンダム』とか『マクロス』などのアニメや『スターウォーズ』があって、ビジュアルがSF世界の要素になってきた。そういう流れがあったので、あえて従来の伝統的なテイストとはちょっと違った表紙にしたかったのかなと思うんですけど。

かわいさ倍増の「酔っぱらい殿下」　テレホンカード　下敷き　2000

COVER ILLUSTRATION



ネコのディアーホと
出撃！

『星界の戦旗Ⅰ―絆のかたち―』
早川書房　カバーイラスト　1996



刑務所星にて
ジント消息不明

『星界の戦旗Ⅱ―守るべきもの―』
早川書房　カバーイラスト　1998



ジントの故郷
マルティーニュの花が咲く時

『星界の戦旗Ⅲ―家族の食卓―』
早川書房　カバーイラスト　2001

Takami Akai



――小説を書くうえで、イラストに影響を受けるというようなことはありますか？
森岡：うーん。意図的に影響を受けないようにしています。小説の世界は小説の世界で完結すべきだと思ってますので。それでイラストやアニメなどで描かれるものが多少ずれていても、それはそれでおもしろいじゃないかと。
赤井：そういえば、時代劇の小説なんかだと、挿し絵が本文と全然関係なかったりするじゃないですか(笑)。小説を読むのってけっこうな労働です。よく文章を読んで、頭の中にその世界をわーっと浮かべていかなきゃならなくて。で、その人がもっているキャラクター像が生きているのがいちばんいい状態であって、本当はあんまりキャラクターを絵にしてしまうのは感心しないのですよ。ただ、読者は絵のプロじゃないので、思い浮かべる際のよすがというか、ネタがほしい。そのためにちょっとイラストがあればいいのかな。



星間戦争は ネコの喧嘩？

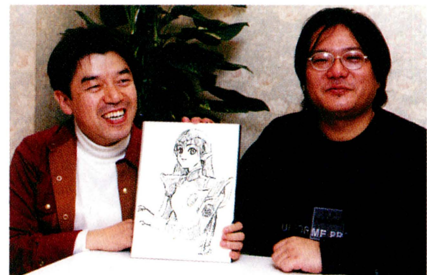
――お気に入りのキャラクターは誰ですか？
森岡：みんな、気に入ってますけど、いちばんといえばラフィールかスポールか……。
――スポールは、キャラクターが特に立っていますね。
森岡：いやあ、スポールはしとやかな司令官を書こうと思いましてですね(笑)。がんばったのですが、なぜかああなっちゃいました(笑)。
赤井：なぜかって(笑)。僕は描きやすいのがラフィール、好きなのはやっぱりジント。……あとはネコかなあ。アーヴの人たちは華麗で線の細いキャラで、それをいっぱい描けて勉強になりました。ビボース兄弟とか描くころにはもう大分慣れてきて、長いうねった髪とかも大丈夫に(笑)。
――ネコが出てきますが、お好きなんですか？
森岡：うん、イヌよりは好きかなあ。
赤井：ネコのほうが好きなんだ。
森岡：でも実はイヌは飼ったことあるのですが、ネコはないんです。……SFにネコ多いですよね。ネコSFっていうのが。
赤井：『夏への扉』とか。ネコのほうがSF的だと思いますけどね。イヌはもう、わかるじゃないですか。イヌがもってる世界観って多分、人間の世界観とあまり変わらないと思うんですよ。僕たちが毛皮を着て手足を地面につけば、イヌの気分になれると思えるんですよね。
森岡：イヌの世界って、はっきり秩序があるじゃないですか。やっぱり秩序とか組織の中で生きてるんですよ。だから共感する人もいれば、あまりにも身につまされて(笑)、飼う気がしないっていう人もいると。
赤井：ネコはそういう社会性がないとかって言われながら、集会してたり。
森岡：そうですね。
赤井：なんか「もののけ」であったり。
森岡：なるほどねえ。夜のネコって、やっぱりなんか疲れてるというかヤル気がないですよね。触っても触られたままですしね。昼間に野良ネコを触ろうとしてもまず近づけない。夜中はやっぱり眠たそうな顔して。
赤井：なぜああであるのかわからないところが、おそらくSF作家の何かを刺激するんじゃないかと思うんですけどね。
森岡：ネコっていえば、あの『星界』世界の星間戦争っていうのは、ネコの喧嘩とよく似てるんですよ(笑)。
赤井：そうなんだ(笑)。
森岡：あのね、わーっと戦いがあってですね。で、それで力を双方使い果たして、ちょっと休憩みたいなのがあって。それからまた、ばーっとやって。疲れたら自分のお腹の毛をなめてたりして(笑)。
赤井：隣で敵のネコもなめてたりしてね。で、また始める(笑)。
森岡：別に、ネコの喧嘩からそういう戦争形態を導き出したわけでもないのですが(笑)。『星界』のような世界なら、戦いもこういう形態になるよなあと思うんですけど、でもこれって野良ネコの喧嘩沙汰だなと思って。
赤井：なるほどね。
森岡：『星界の戦旗』でいえば、1巻は戦っていて、2巻、3巻は毛づくろいしてる。4巻からまたちょっとやるかな(笑)。

いずれアーヴの秘められた目的を書いていかねば、と森岡氏。氏の頭にある『星界』世界に森岡氏自身が行ってきた、その土産話を待つように小説を楽しみにしているという赤井氏。
「旅はどうでしたか？」「今回はこういう惑星に行ってね。こんな奴に会ったよ」。
アーヴ世界は、ふたりのイマジネーションからもっともっと広がりそうだ。

※『夏への扉』 ロバート A. ハインラインの名著。早川書房刊。



艶やかで猛々しい
「惑乱の淑女～スポール～」
星界テレカ＆ポストカードセット 2001



ANIME INFORMATION
In Store Now!
●バンダイビジュアル



「星界の紋章」
全7巻
●VIDEO/LD/DVD
●各5,000円



「星界の断章“誕生”」
全1巻
●VIDEO/DVD
● 3, 800円



「星界の紋章　特別編」
全1巻
●VIDEO/DVD
● 6, 000円



「星界の戦旗」全7巻
●VIDEO/DVD
●各5, 000円
(1巻のみ3, 800円)



「星界の戦旗　特別篇
～絆のかたち～」全1巻
●VIDEO/DVD
● 6, 000円



「星界の戦旗 II」全5巻
●VIDEO/DVD
●各 5, 000円
(1月18日時点で2巻まで発売中。続刊、毎月発売)

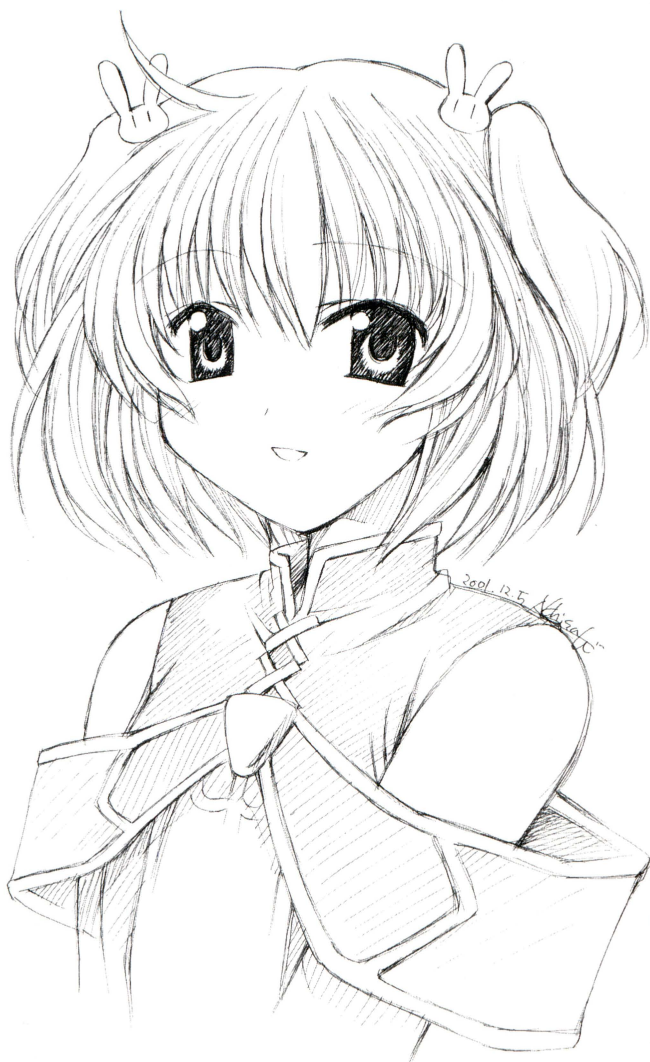
CALL ME LAMHIRI

ILLUSTRATED BY TAKAMI AKAI



PRESENT FOR YOU

赤井孝美さん直筆のこのイラストを
1名様にプレゼント。詳しくは65ページ。





ラスティ＝ファースン

（12歳・メインヒロイン）
いちばん最初に描いたキャラです。この子は私のあまのじゃくな部分が働いて、いただいていたラフとは対照的なキャラクターにしてラフをお渡ししてしまいました。幸いにも好評で、それを採用していただけたのですが。一応、いただいたラフに近いキャラクターも描いたんですが、そちらはボツってしまいました（笑）。



アルテ＝セーマ

（19歳・ヒロイン）
貝阿弥さんと私のイメージのズレがなかなか修正できなくて、完成したのは4ヒロイン中いちばん最後になってしまいました。デザイン案は3、4回くらい出したかな。最初は、踊り子という設定から露出度の高いコスチュームをデザインしたのですが、話をよく聞いてみると踊りといっても「奉納の舞い」に近い感じということなので、こういう形に落ちつきました。



サーリア＝ウィネス

（16歳・ヒロイン）
「ドジ」という設定はあったものの、貝阿弥さんとシナリオの小林さんといっしょに、ドジはドジでもボヤーッとした感じか元気娘にするかで悩みまして、最終的に元気な感じになってます。杖は、貝阿弥さんの「こんな感じ」っていうラフ画をもとに描きました。あと、貝阿弥さんのラフにはメガネっ娘案も存在していたのですが、私がデザインしていく過程でなくなってしまいました（笑）。



フィア＝ノート

（16歳・ヒロイン）
実はキャラクター造形段階でいちばん悩んだキャラクターです。最初に出した案を貝阿弥さんにOKしていただいたものの、やっぱり気になって何度か直しました。キャラが決まってからも服装を変えたりしてシルエットをいじりました。ショートパンツだったのをスカートに変えたりして、貝阿弥さんとシナリオの小林さんと3人で「あーでもない」「こーでもない」と言って現状に落ちつきました。

PRESENT FOR YOU

成瀬ちさと氏直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは65ページ。

●53ページイラストコメント
パブ用に描いた2枚目のものです。「自由に描いてください」って言われたので、貝阿弥さんと話し合っていくうちに、1枚目（下のラスティ）とは違うふたり組でいこうということになりました。フィアとサーリアのふたりにしたのは、性格的にバランスがいいかな、と思ったからです。

●「AS～エンジェリックセレナーデ」

ファンタジックワールドで新たな一面を

『パルフェ』シリーズの「くろねこさんちーむ」と成瀬ちさと氏の夢の競演作、『AS』。この作品との出会い、キャラクターデザインが決まるまでのプロセスなどについて、デザイナーである成瀬氏自身に語っていただいた。

悩み、苦労したかいがあってどの子もお気に入りになりました ●成瀬ちさと

昨年の夏くらいに、監督の貝阿弥さんから「まだ企画段階なんですけど、よかったら話を聞いてもらえませんか」と、メールでお誘いいただいたのが、『エンジェリックセレナーデ』との出会いでした。企画の中身は、前作の『エンジェリック・コンサート』と同じように音楽的要素を含んだゲームにしたいということでした。そのときは、どんなゲームか想像がつかなかったんです（笑）。でも、私がそれまで関わったことのないファンタジックな世界の作品ということと、多くのファンに支持されている『リトル・ウィッチ　パルフェ』を作ったくろねこさんちーむとだったら、自分の新しい面を引き出してもらえるのでは、と考えて、いっしょにお仕事をさせてもらうことにしました。

キャラクターデザインは、工画堂さんからいただいたラフをもとにイメージを膨らませていきました。最終的には、ラフとはかなりかけ離れちゃいましたけど（笑）。

私が今までキャラクターデザインをさせていただいた作品は、なぜかみんなヒロインが4人だったんです。なので、なんとなくキャラクターの位置づけが過去にやった作品と重なってしまって、その部分ではかなり悩みました。でも苦労のかいあって、どの子もお気に入りの子になりました。

GAME INFORMATION

2002 Spring In Store

「AS～エンジェリックセレナーデ」
- ●Windows98／2000／Me／XP専用
- ●工画堂スタジオ
- ●オープン価格
- ●ドラマチックアドベンチャー
- ●1人プレイ

PROFILE

●成瀬ちさと
Chisato Naruse
『夢のつばさ』や『マーメイドの季節』のキャラクターデザインをてがける。本作はキャラクターデザイン3作目。本誌で「A girl WITH WORLD WARDROBE」連載中。



先行用のパブイラストだったので、キャラクターはラスティと決まっていました。ポーズは私のほうで決めました。「はかなさ」みたいなものを出したくて振り返ったポーズにしたのですが、うまくいっているでしょうか？

Libra of Angel

ILLUSTRATED BY CHISATO NARUSE



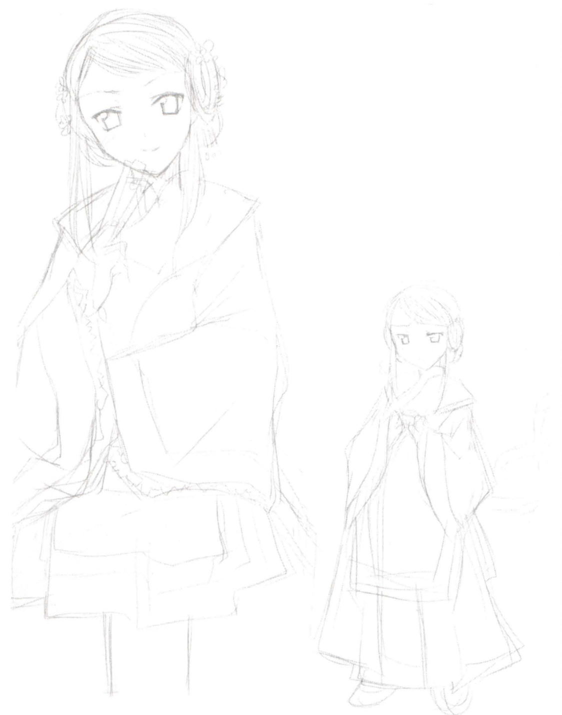
A girl WITH WORLD WARDROBE

●成瀬ちさと
Chisato Naruse

成瀬ちさとが民族衣装とともに世界各国の女の子を描き下ろす！

PROFILE

●成瀬ちさと
イラストレーター、キャラクターデザイナー。前号のこの欄に書いてあった「ある仕事」とは、もちろん『AS～エンジェリックセレナーデ』のこと。ホームページ「Karmic Relations！」は、http://www.netlaputa.ne.jp/~naruse/



No.2 宮廷の少女

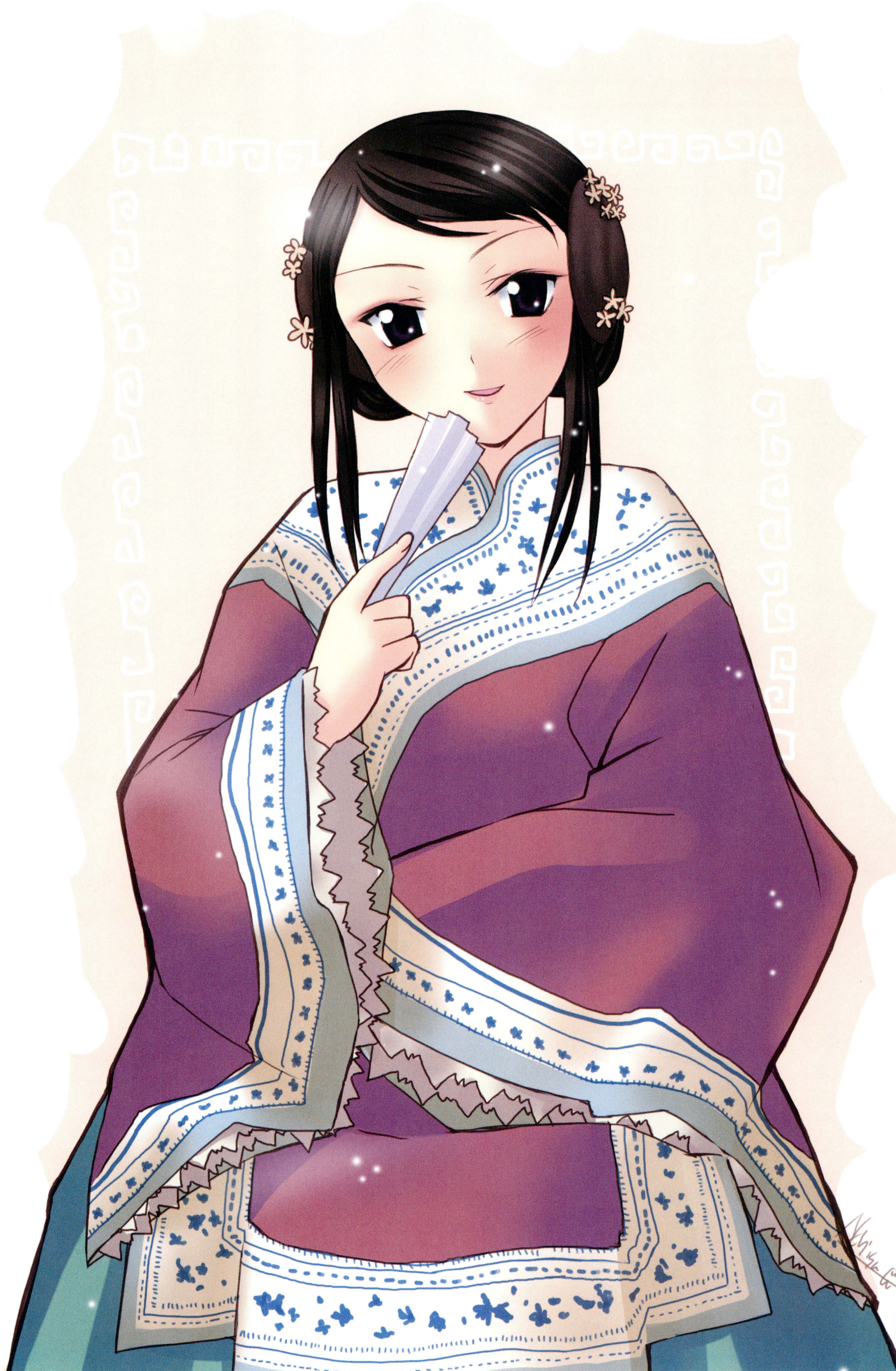
●成瀬ちさとのA GIRL

こんにちは。成瀬ちさとです。

日が長くなってきたにもかかわらず、それに反して寒さが一段と厳しい季節になってきましたが、読者のみなさんはいかがお過ごしでしょうか。私はそろそろ春が恋しくなってくるような、やっぱり怖いような……（花粉症なのだ）。

さてさて、今回は1月発売号ということもあって、中国系（なぜ！）でいくことにしてみました。中国と一言で言ってもこれまた様々な民族がいますし、歴史も長いしでアレコレあるのですが、映画などで見る中国の（宮廷の）女性が身につけている、スラッとしてひらひらした服装には優雅さがあって、なんとも惹かれます。でも纏足（小さなうちに足を布できつく巻いて成長を止めること。当時は足の小ささが女性の美しさの基準だったので）を強いられていたりした、その扱われ方からは、当時の女性たちが幸せだったかどうかは、今となっては知ることができません。

ILLUSTRATED BY CHISATO NARUSE



こちら風花学園小等部

No.2 フィギュアの選手めざして特訓中？

4年2組 ● 出席番号2番 ● 神崎明日美

ハーブの香り漂う海沿いの町、風花町。
その高台にある風花学園小等部に通う
ちょっと気になる女の子。こんなコって
あなたのクラスにもいませんでしたか？

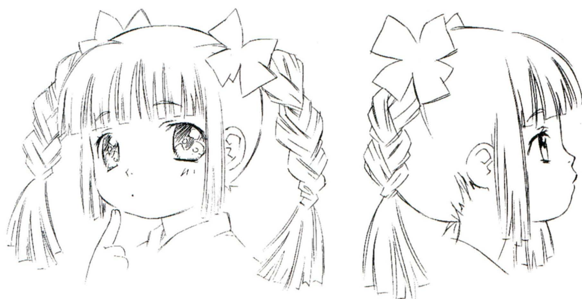
●近永早苗
Sanae Chikanaga

PROFILE
●ちかながさなえ
7/9生まれの蟹座のA型。(有)ムーンパロット所属。アニメーターを経て、キャラクターデザイナー・イラストレーター。代表作は『アイドル天使 ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役が大好き。



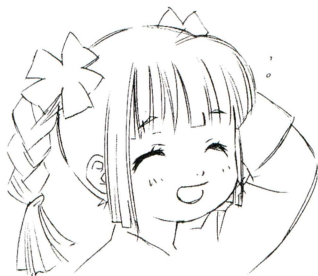
ASUMI KANZAKI

- ●名前 神崎明日美
- ●身長 135cm
- ●体重 30kg
- ●父 32歳。クラブでは厳しいけれど、家では甘々のパパ。タコ焼きの串さばきは芸術点高し。
- ●母 34歳。初デートのお弁当でパパを射止めた料理上手。パパとは学生結婚。
- ●祖母 52歳。カラオケ大好き。躾と称して、いろんなことを教えてくれる。
- ●好き おむすび（シャケ）。牛乳。家で飼っているクラゲの「ぷよちゃん」。
- ●苦手 パパのダジャレ。トーストの焦げたところ。シイタケ。
- ●夢 フィギュアスケートでオリンピックに出場すること。



ASUMI KANZAKI

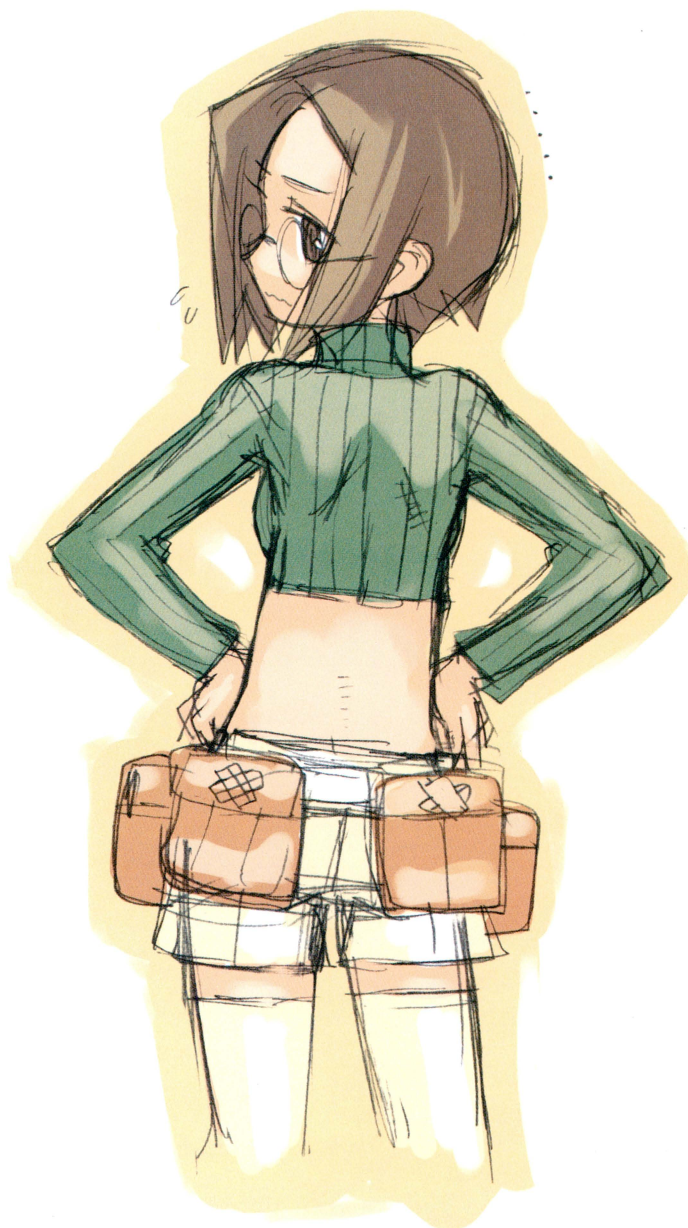
ILLUSTRATED BY SANAE CHIKANAGA

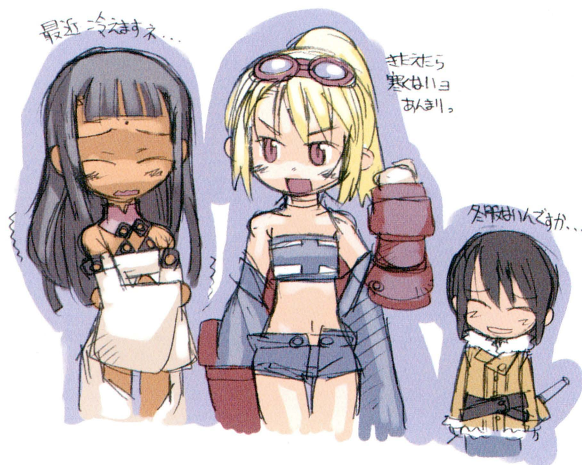


かわいい♥この曲。いつかこんな曲で滑ってみたいなー。今はまだムリだけど。だってフィギュアスケート始めたの7歳のときだし、まだ選手になったことないんだもん。スケート始めたのは、パパが近所のスケートクラブのコーチをしてるから。今日もこれから練習なの。でもね、練習ってリンクの中だけじゃないんだよ。こうやって音楽を聞くのも「イメージトレーニング」っていう練習なんだって。だから通学のときはいつも音楽聞いてるんだけど、いつかバスの中で、思わず曲に合わせて歌っちゃって。恥ずかしくて途中で降りたんだけど、クラスの男の子にしっかり見られてて、あとですごく笑われちゃった。

練習のあとのお楽しみは、パパがみんなに配ってくれるママの手作りおやつ。みんな、これが楽しみで練習をサボらないんだよ。「明日美は家で食べられるじゃん」って言われるケド、みんなで食べることにイギがあるのだ！　えーと、「イギがある」ってパパの口癖なんだけど、こーゆー使い方でいいんだよね？

楽しみっていえば、冬のスケート大会も楽しみ。あたしもオープニングセレモニーで滑ったり、リンクに投げられた花束を拾ったりする役をすることがあるの。憧れの選手の人たちのスケーティングがすぐそばで見られるから、ラッキー♥　でも、次は絶対選手として出場するんだ。おばあちゃんも「お茶断ち」して応援してくれるって。「お茶断ち」ってものすごい応援みたいだから、あたしも、がんばらなくちゃ。でも、おばあちゃん、あんまりムリしないでね。









BACK STAGE EXPRESS ●飯塚武史

Takeshi Iizuka

『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザイナー・飯塚武史氏が、サモナイキャラの日常の一場面を描き下ろす

No.5 お色気コンビ??

サモンナイト●制作現場から

PROFILE

『サモンナイト』シリーズのイラストレーター＆キャラクターデザイナー。福岡県在住。「こないだパソコンが全壊しまして、せっかく集めた『サモナイ』画像が全部なくなりました……。またがんばって探します。ネス受けを重点的に（笑）。この連載がパソコン復帰第1弾です」。

GAME INFORMATION

In Store Now!

「サモンナイト2」

- ●プレイステーション
- ●バンプレスト
- ●5,800円
- ●ファンタジックシミュレーションRPG
- ●1人プレイ
- ●公式ホームページ http://www.summonnight.com

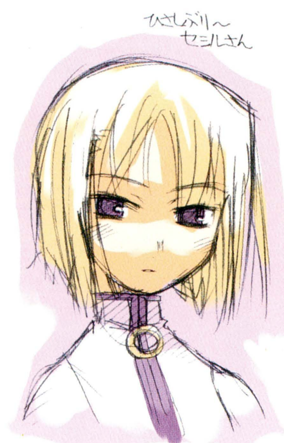
キャラクターデザイン 飯塚武史
シナリオ 都月狩

こんにちは、飯塚です。

今回はサモンナイトのお色気担当（?）のふたり、ルウとパッフェルさんです。ルウはかなり自由にデザインさせてもらいました。『サモンナイト』に褐色肌の女の子がいなかったので、褐色肌キャラもほしいな〜ってことでデザインしました。踊れる召喚師がコンセプトで、『サモナイ』キャラでいちばん露出度が高いキャラになりました（エドスとかは……まあ……ね）。

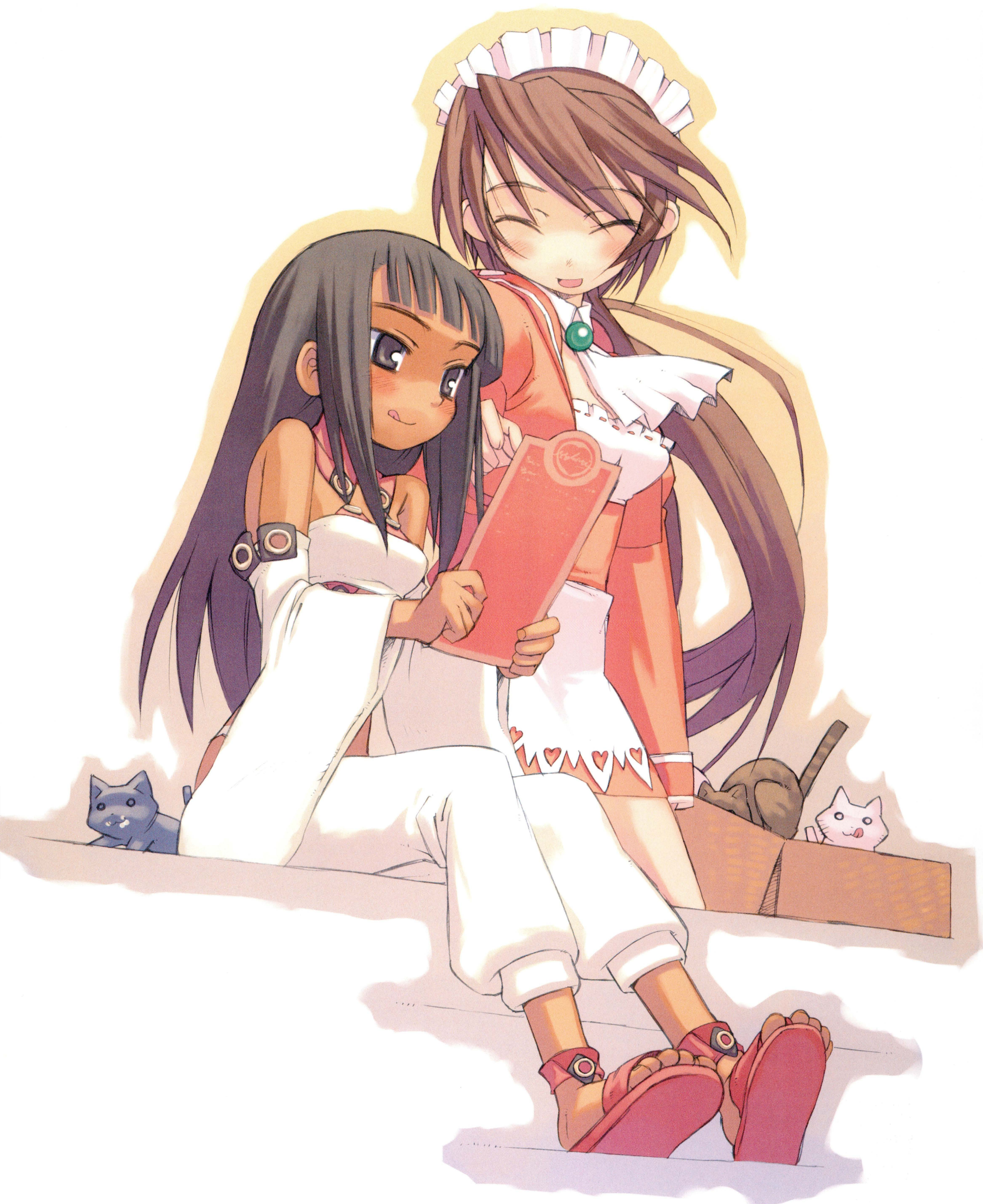
パッフェルさんは、もとのデザインがあったので、ほぼそのまま描いております。デザインしていただいた方は、それはもう某パイ屋さんが好きな方です（笑）。コスプレしてる方もけっこういるようで、うれしいです……えろいです（笑）。さすがにルウは見たことないですケド（笑）。

というわけで今回は「胸」描いたんで、次はまたちびっこ描きます。ユエルとか……。でも誰とからませよう。……むう。



HARMONIOUS PAIR

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA



メルヘンメイズ　メイド服のピュアガール・アリス



アリスはいいです
変にこびてないメイドのカッコや
シャボン玉でけなげに
戦うさまも良いです

やっぱりヒロインは純で
けなげで…
一生懸命でないと
いけません

◀
そんなアリスが原点に
あるのでしょう…
自作のヒロイン「ルフィー」は
割にアリスです(笑)

16bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

ノスタルジック連載

16ビットのヒロインたち vol.2

近藤敏信

ここに登場するヒロインたちは
忘れられない、思い出深い
ゲームのヒロインたち。
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ…。

PROFILE
9／14生まれのA型。ゲーム制作集団(有)スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー、イラストレーター、ゲームデザイナー。代表作は「海腹川背」「どきどきポヤッチオ」「機動戦艦ナデシコ・ルリルリ麻雀」「シャーマンキングカードゲーム超・占事略決」など。



「純」で「けなげ」で「一生懸命」。自分の原点かも……。

さて、今回は『メルヘンメイズ』です。モーレツにメルヘンです。ていうかメイド(?)です。このころはとにかくギャルゲーなんてジャンルはなかったし、ゲームの主人公が女のコってだけで貴重な時代に、メイド服のロリな少女とくればたまりません。

ところがゲームとしては不遇で、『ワルキューレの伝説』や『ワンダーモモ』に隠れてしまった感が否めず、イマイチマイナーな存在でしたが私は大好きでした。

「大好きでした」とか公言してしまうと、まるで私がロリなメイド好きのように思われてしまうかもしれませんが、その単語からくるいやらしいイメージとは別で、もっとピュアな気持ちで好きだったのです(そのほうが、さらにあぶない気がしてきた……)。

ゲームではないですが『大草原の小さな家』とか『若草物語』とか、あのあたりの作品がもつイメージや、『ムーミン』とか『夢のクレヨン王国』とか、大人になると忘れてしまいがちな純粋な部分が感じられる作品に強くひかれる自分は、すっかり汚れてしまった大人ってことなのでしょうか?

そんな思いがつのって『どきどきポヤッチオ』なんてゲームを作ってしまったわけで、『メルヘンメイズ』は自分の原点のひとつなのかもしれません。

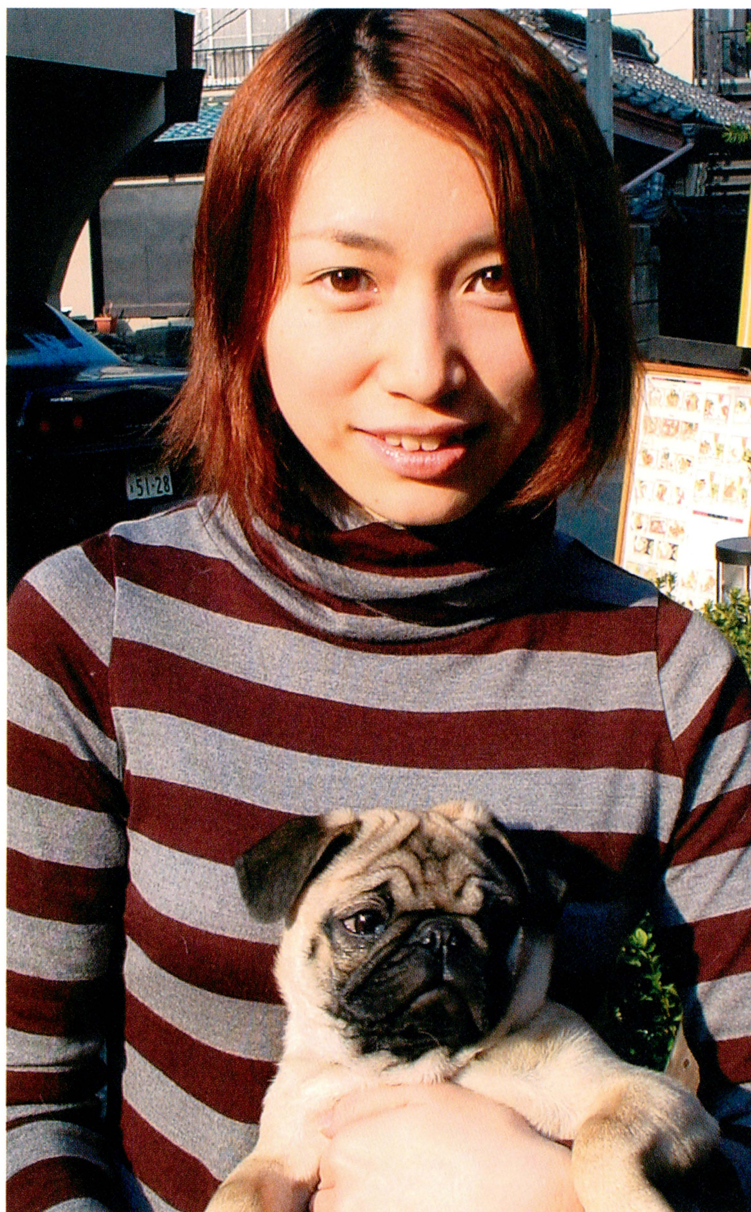
それにしてもこのゲーム、なんか難しかった記憶ばっかりが残っているんだけど、落ちゲーってダメなんだよな……自分(笑)。

※落ちゲー：この場合、自分が落ちると死ぬゲームのコト。

作品解説

●メルヘンメイズ
1990年に発売されたPCエンジンソフト。童話の世界を舞台にしたゲームで、主人公であるアリスがシャボン玉を武器に鏡の世界の平和を取り戻していく。実はこのゲーム、アーケードからの移植作で、移植の際にハードの性能的問題からクオータービューからトップビューにアレンジされている。





パグといっしょ♥



わが家の犬たち。

箱根登山鉄道（年末温泉に行った）。









No Surprises ●桑島法子

Houko Kuwashima

アニメにゲームに●育ち盛り伸び盛りの法子が贈る●いつもの私ほんとの私

No.16 犬（グッズ）に囲まれて

あけましておめでとうございます♥ いよいよ2002年、午年♥

昨年を振り返ると、アルバム発売、朗読夜などなど、実にアクティヴで充実した年だったと思います。アニメも『機巧奇傳ヒヲウ戦記』、『ノワール』、『Z・O・E』、『犬夜叉』etc.……。たくさんの役を演じられて、幸せでしたー！！ 今年もすでに新作のお話がイロイロとあるので、楽しみに待っててくださいね。

最近、自分の周りに犬好きな人が増えていて、すぐに影響されてしまう私は、気がつけば犬グッズがお部屋に集結（笑）！？……していたりします。その代表選手ともいえるのが、モノコムサ（アパレル＆生活雑貨ショップ）で売っているdogたち。全12種類のうち、ほとんどがウチのコに。そして1匹ずつ、親しい人のところへ里子に出されていきました。南央美さんちにはプードル。つい最近、山口勝平さんのところへはダルメシアンといった具合に……。本物を飼うのはたいへんだし、ひとり暮らしだと淋しい思いをさせるのはかわいそう……とか、イロイロ。もともと動物が好きな人間ではないし、人の犬を見て「カワイイ」って思っているくらいがちょうどいいのかなと思っています。

INFORMATION

アルバム『Flores～死者への花束』ビクターより好評発売中♥
『PROJECT ARMS』（テレビ東京系）にキース・バイオレット役で奮闘出演中！！

TALES OF FANDOM

PACKAGE ILLUSTRATION

■ **PALETTA INFORMATION**

『テイルズ』ワールドに浸りきる

●「テイルズ オブ ファンダム Vol.1」

ファンが夢見た、ファンのためのディスク登場

ナムコの名作RPG、『テイルズ』シリーズ。そのメインキャラクター＆総勢48人の声優が登場する、スペシャルディスクが発売される。気になる中身は、完全オリジナルの物語がくり広げられるアドベンチャーゲームやアクションパズルゲーム、ドラマ仕立ての物語が楽しめるミニドラマや、収録点数100点以上のギャラリーモードなど、全部で4種類。

本編では語られなかった裏エピソードや新キャラクター、作品の枠を越えて各キャラクターが共演するミニドラマなど、ファンならだれもがいちどは夢見た企画がいっぱい詰まっている。

GAME INFORMATION

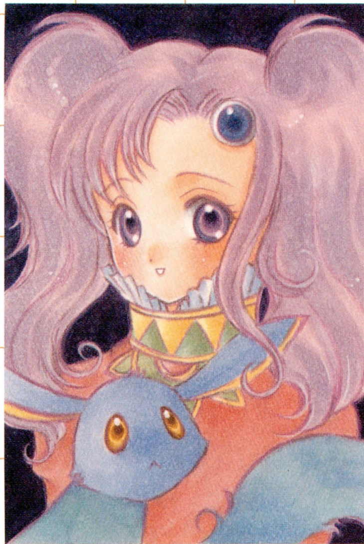
2002.1.31 In Store!

「テイルズ オブ ファンダム Vol.1」
- ●プレイステーション
- ●ナムコ
- ●3,800円
- ●バラエティー
- ●1～2人プレイ

パッケージイラストにも注目



パッケージイラストは2種類。「クレス、ルーティ、ファラ」が描かれているものと「ミント、スタン、リッド」が描かれているものだ。



●愛知県　加藤洋之さん
このままポストカードになりそうな、ほたるさん。



●埼玉県　菊池幸子さん
「いのまた先生の特集、またやってください」ということで、『幻夢戦記レダ』を描いてくれました。



●東京都　江南まどかさん
きれいな色づかい！　メルディとクイッキーもよろこんでいるハズ。

Welcome to the party of PALETTA FROM READERS

お待たせいたしました！
たくさんのお便りとイラストをいただいて、
今号から読者ページがスタートです。
ほんとは、全部載せたかった……。



●埼玉県　夏目みかんさん
オリキャラの瑠璃ちゃん。片っぽ折れたウサ耳がかわいいね。



●大阪府　あまのじゃ君さん
はにかんだ笑顔が、すごくチャーミング。



●富山県　狂水慎さん
うーん、「切り絵」ってすごい！
原稿の質感をお見せしたいです。



●静岡県　服部ナシ子さん
理沙の性格そのまんまの雰囲気。背景も凝ってるねー。



●群馬県　修羅さん
生まれて初めての投稿「飛行少女」。次のイラストも待ってるよー。



●神奈川県　台頭さん
今号の「16ビットのヒロインたち」、いかがでしたか？



●愛知県　風乃拠道さん
『シスプリ』の亞里亞さん。
柔らかなタッチがイイ感じ。

PALETTA CHAT 読者の声

●鶴田謙二さんの対談やいのまたむつみさんの対談が、すごくおもしろかったです。これからも、いろいろなクリエイターの方を呼んでください。第2号も期待して待ってます！　（茨城県・PASTELさん）

>大好評の対談ですが、今号から始まった「CROSS OVER IMAGINATION」の『星界』対談はいかがだったでしょうか？　ご感想、お待ちしてますー。

●『まほろまてぃっく』のためにデジタルBSに加入した友人、多数。『エヴァ』のときもDVDのためにDVDプレイヤー買った人、多数。やー、GAINAXさすがー。　（神奈川県・Maciさん）

>ファンの心のツボを、痛いくらいに突いてくれるんですよね。今号では、ひねりの効いた通販グッズの誕生話を掲載してます。おもしろ集団の実態がわかるかな。

●『サモンナイト2』がとても好きです。キャラクターひとりひとりに飯塚先生の想いが入っていて、大ファンになりました。ぜひ『1』も取り上げてください。　（群馬県・音月さん）

>前号で「1のキャラも描きたい」とおっしゃってましたけど、フラレちゃいましたね（笑）。次号に期待だ！

●やっぱり、みつみ先生はいいですねー！　対談、おもしろかったです。今度は樋上いたる先生とみらくる☆みきぽんさんの対談を希望です。　（神奈川県・勇一ST さん）

>対談じゃなかったけど、樋上いたる氏が登場した今号の「CREATE HERE」、楽しんでいただけましたか？　描き下ろしイラストのラフが届いたときは、カップリングの豪華さに編集部内でも溜息が……。

●小池定路先生が手がける『対局麻雀　ネットでロン！』が楽しみです。イラストなどを載せてくれると、うれしいです。　（東京都・小西さん）

>ある日の編集部内での会話。「麻雀ゲームってPALETTA的にどーよ？」「でも、キャラかわいい」。というわけで？めでたく掲載の運びとなりましたが、ご満足いただけましたでしょうか？



●神奈川県　野うさぎ・リンゴさん
「風花学園」の相島郁歩ちゃん。今月の神崎明日美ちゃんも、よろしくね。

PALETTAは、みなさまからのイラスト&おたよりをお待ちしております。

1. イラスト投稿のお約束
100ミリ×148ミリの官製ハガキサイズ。
縦・横、カラー・モノクロは不問。

2. おたより投稿のお約束
なるべく、読みやすい黒ペンやワープロで。
添付されているアンケートハガキのフリースペースで間に合わせてしまってもOK。
というか、小ネタはそのほうが経済的。

3. 住所、お名前、電話番号、年齢と、ペンネーム希望の方はペンネームを忘れずに。

イラストを投稿する場合は、キャラクター名と作品名を明記してください（オリジナルの場合は、なくても可）。

投稿のあて先
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
PALETTA編集部
「読者ページ」係

PRESENT for YOU

PALETTA 読者プレゼント

激レアの直筆イラストや各メーカーさんから提供していただいた特選グッズをプレゼント！
応募の決まりをよく読んで、どしどしご応募ください。



1
樋上いたる直筆イラスト／1名



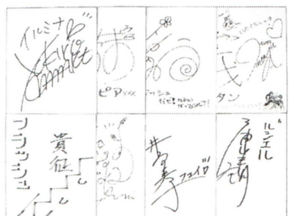
2
赤井孝美直筆イラスト／1名



3
成瀬ちさと直筆イラスト／1名



4
加藤やすひさ直筆イラスト／1名



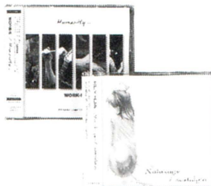
5
エバーグリーン・アベニュー声優サイン色紙（各1名）
●菅沼久義&有島モユ●鈴木貴征
●笹島かほる●三浦祥朗●壱智村小真
●西口有香●満仲由紀子●井上富美子
※希望する声優さんの名前を書いてください。
■提供：データム・ポリスター



6
「プリズム・ハート」クリアファイル&ポストカードセット／5名
■提供：キッド



7
「てんたまー1st Sunny Side」グラスマグ／3名
■提供：キッド



8
「Natukage/nostalgia」&「Humanity」CDセット／1名
■提供：ビジュアルアーツ



9
「対局麻雀　ネットでロン！」図書カード／5名
■提供：アリカ



10
PALETTA特製テレホンカード／100名

HOW TO APPLY
応募方法

添付されているアンケートハガキに必要項目（お名前、ご住所など）と希望プレゼントの番号、アンケートの回答を記入してお送りください。
フリースペースに編集部へのメッセージなんかも書いてくれると、うれしいです。
抽選のうえ、当選者をPALETTA vol.3（2002年4月中旬発売予定）にて発表いたします。

締切
2002.2.28
（消印有効）

2001 秋号 プレゼント 当選者

1　大野哲也直筆イラスト
東京都　レカ15

2　高村和宏直筆イラスト
東京都　うさみみてつクン

3　まほろまてぃっく Digital Maiden
茨城県　ほわちゃん
東京都　かぶ伝
福岡県　谷尾啓

4　「メモリーズオフセカンド」ポスターセット
埼玉県　眼鏡ッ子＋
静岡県　けんいちろう
島根県　S.S.Night
長崎県　キュウ・カミカゼ
三重県　けろたん

5　「てんたま」ポスター
熊本県　岩下健太郎
静岡県　山岸豊
福島県　ソウシキバナ
福島県　濱尾聡美
宮崎県　うさみ

6　「エバーグリーン・アベニュー」ポスター
岩手県　横田剛泰
埼玉県　田中義尊
長野県　宮坂武人
新潟県　TORO
広島県　小林大輔

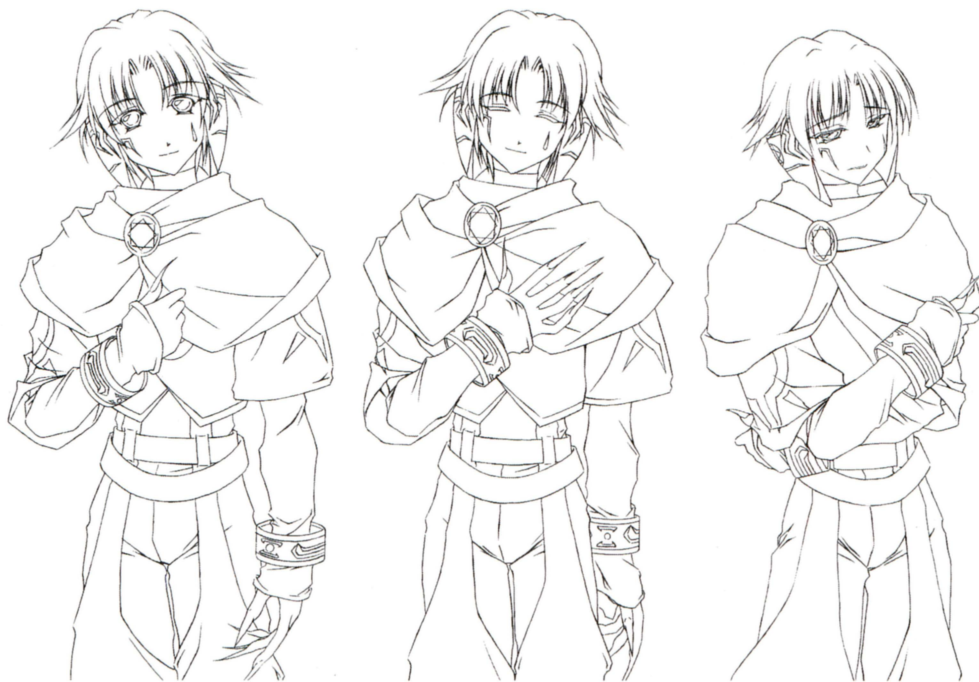
7　「こみっくパーティー」ポスター
京都府　hydeくん
滋賀県　奥村勝之
兵庫県　荒蒔大輔
福岡県　田中政司
山梨県　LEONY

8　「夢のつばさ」クリアファイル&レターセット
香川県　吉田浩伸
埼玉県　大滝修二
東京都　酒井千里
福井県　遠藤洸希
山口県　柏村雄一

9　PALETTA特製テレホンカード
愛知県　アタック隊
愛知県　磯部栄
愛知県　内田圭則
愛知県　N.K
愛知県　菊池太二
愛知県　サムライ・ディック
愛知県　THE END
愛知県　ジェントルメン
愛知県　冨山希望
愛知県　ナカニシ　トシカズ
愛知県　野田和裕
愛知県　ハタハタ
愛知県　ヒガシッキー
愛知県　平田敬士
愛知県　まいまい
愛知県　松岡慧
青森県　三浦淳
秋田県　赤い水性
石川県　AOI
石川県　宇波友紀子
石川県　寺岡伸郎
茨城県　猪股学
茨城県　佐藤大雪
茨城県　T.N
茨城県　ロボコッペパン
岩手県　うずら
愛媛県　桑原利佳
愛媛県　武知邦昭
大阪府　あまのじゃ君
大阪府　ツインテール
大阪府　藤田東洋
大阪府　前田憲作
大阪府　よひと
岡山県　国本牧子
岡山県　服部知善
岡山県　ぽんこつ日和☆16才
香川県　上杉岳司
香川県　バコバコ
神奈川県　伊藤真
神奈川県　SHB
神奈川県　カーズ
神奈川県　桜沢蓮
神奈川県　佐藤正則
神奈川県　スーパーカイザー
神奈川県　武田憲和
神奈川県　中山賢司
京都府　東貴彦
熊本県　徳永達彦
群馬県　中京弘
埼玉県　池田聖
埼玉県　陥陣営
埼玉県　Shinomu
埼玉県　ポエミン
静岡県　いめじん
静岡県　たかぴょん
静岡県　続木信彦
静岡県　中村啓
千葉県　Cute-maid
千葉県　鈴木昭彦
千葉県　とびたKEN
千葉県　野村和哉
千葉県　真夜
千葉県　水元優
千葉県　やまひで
千葉県　横堀雅樹
東京都　ざいでん今日
東京都　五十嵐哲也
東京都　石岡弘
東京都　おゆき
東京都　金井昭憲
東京都　小西正雄
東京都　斉藤政基
東京都　茶菓
東京都　佐々木修
東京都　四月十三
東京都　シリカゲル
東京都　TAKU
東京都　永井誠
東京都　吉田美津子
徳島県　ひっとう
栃木県　烏龍茶
鳥取県　さっかりん
新潟県　そうちょ
広島県　竹下靖彦
広島県　長田圭
兵庫県　竹内清吾
福岡県　S16
福岡県　スミチオン
福岡県　千原崇
福岡県　伴圭祐
福岡県　松尾伸行
北海道　XQJ
北海道　中村隼人
三重県　基幹者東桝
三重県　TOM
三重県　本体価格0円
宮城県　とくめー
宮崎県　お時
山口県　好本えみこ
和歌山県　小西稔

10　PALETTAグッズセット
愛知県　花遷刹
愛知県　横田徹
愛知県　和田っち
茨城県　あいりす
岩手県　三浦弘毅
大阪府　真庄拓也
大阪府　ボン太
千葉県　藤巻拓郎
神奈川県　台頭
京都府　大塚屋兎
熊本県　福本一秋
群馬県　せいりん
静岡県　Sho-z
東京都　古田島慧
東京都　奈良正弘
東京都　水谷義継
東京都　ムー
兵庫県　かっちゃん
兵庫県　庄田充
福岡県　林正喜

（敬称略）

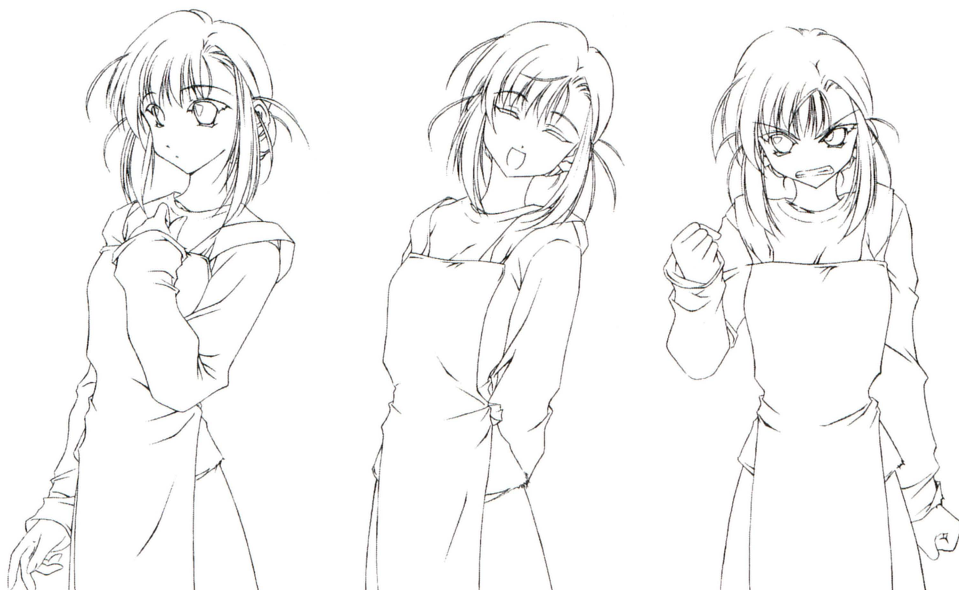


カタン

moo's COMMENT

ボツ覚悟でデザイン提出！

キャライメージを固めていくうちに「なんかコイツ犬っぽいなあ」と思っていたら、知らないうちに横の髪が垂れた耳のようになってきて、ある雑誌用に新たに描き下ろした絵ではとうとう犬のぬいぐるみに……。長い爪、頬の模様と、主人公らしからぬ風体で、正直デザイン選考の時点でボツくらうかなと思ったんですけど、すんなり通ってしまい、ホッとしたやら肩すかしくらったような気がするやら……。



アイラ

moo's COMMENT

地味な服装でも目立つように

スタッフとの企画会議中、「シンデレラが野心家だったらおもしろいよね」という一言で、彼女は出来上がりました。とにかく服装が地味だったので、赤毛にして少しでも目立つような色を取り入れてみたり、服装以外の「素材のよさ」を強調したりしてがんばってみました。それでもポスターやジャケットデザインはかなり手こずりました。

●「Evergreen Avenue（エバーグリーン・アベニュー）」

迷走の果てに生まれてきた9人のキャラクターたち

moo氏のキャラクターデザインで話題を読んだ『エバーグリーン・アベニュー』。その未公開設定原画を、moo氏のコメントとともに紹介。

moo氏直筆未公開設定原画集

キャラクターの個性を際立たせるために

ボツ覚悟でデザインを提出したり、スタッフの一言でデザインの方向性を変えたり……。9人のキャラクターたちをより輝かせるために、moo氏がどのように悩み考え、デザインを決めていったのか、そのコメントからうかがい知ることができる。

GAME INFORMATION

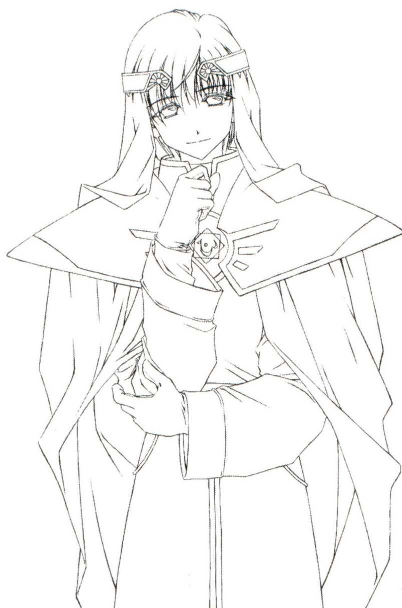
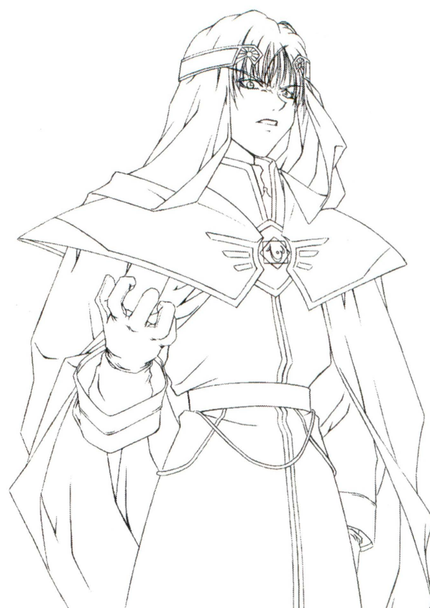
In Store Now!

「Evergreen Avenue」
- ●プレイステーション
- ●メディアワークス／データム・ポリスター
- ●5,800円
- ●対戦型育成SLG
- ●1人プレイ

PROFILE

●moo
moo

8月4日生まれ。東京都出身。キャラクターデザイナー。『ウィザーズハーモニー』でデビュー。その後『エターナル・メロディ』、『悠久幻想曲』シリーズで人気を博す。最新作は『エバーグリーン・アベニュー』。現在、初のweb専用タイトルとなる『メルヴェイユ』の仕事に励むかたわら、次作のコンシューマゲームタイトルに向けて充電中。「最近、以前と比べて仕事の量は減ったと思うのに、やりたいことはすべて手つかず状態……。もっと絵がうまくなりたいし、ゲームもやりたいし、CDも買い漁りたいし、遊びにもいきたい。なんだかとても時間の使い方がヘタになった気分です」。

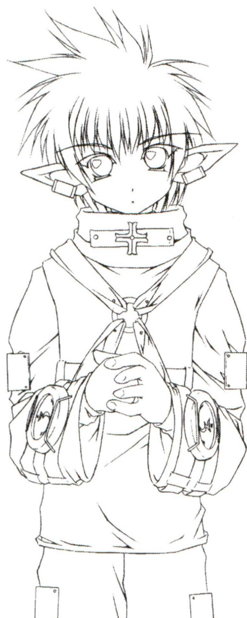




フラッシュ

moo's COMMENT

描くたびに老けていくキャラ

原画作業が始まっても今いちキャラがつかみきれていなかったせいで、描くたびにどんどん老けていく不思議なキャラになってしまいました。個人的にはもうちょっと大人っぽい顔つきでもよかったかな？と思ってます。全体が「真っ白」にならない程度に、なるべく白を強調した服装にしたつもりです。こういうときにCGをマスターしてると便利だと思うんですよね。彩色決定とか。……早いとこ勉強しないと。





アッシュ

moo's COMMENT

前に描いたキャラとダブらない工夫

以前、ほかのゲームでデザインしたキャラ（ケモノ少年）とかぶらないよう、小道具に力を入れてみたり、最後の最後で耳をとがらせてみたり、いろいろやってみました。モチーフは「パラシュートジャケットとGショック」。なんだかよくわかんないですね。ちなみにアッシュは漢字で「赤朱」と書きます。……たぶん。





ルシエル

moo's COMMENT

ふつうすぎるキャラは難しい

今回のキャラデザインで、もっとも難産でした。なんせ、ふつうすぎて……。初期のルシエルは「ただのニイチャン」だったし。特に服装が……フラッシュとルシエルの設定から連想されるカラーが同じ「白」だったので、どうすればいいのか、ほんと迷いました。もうちょっと何枚も描きこんでいたら、もっとイイ男になってたかも。

ピア

moo's COMMENT

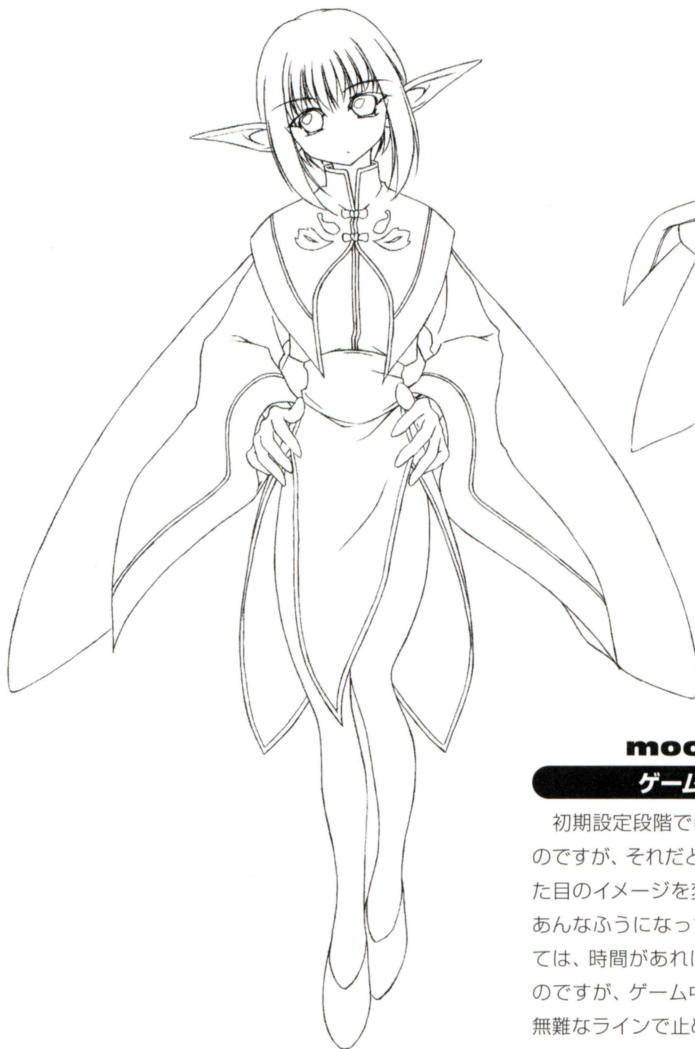
描けば描くほど迷走するデザイン

このテのキャラを作るのは比較的楽なので、企画途中ではコスチュームのほうでいろいろ実験したりしてました。「和服＆ビスチェ」でちょっと色っぽくしてみようか、とか考えたんですが、描けば描くほどキャラ自体が迷走してしまい、結局「和服＆男物のシャツ」という今の形に落ち着きました。なんでもかんでもひとつに詰めこもうと思ってしまうのは悪い癖です。













メリル

moo's COMMENT

ゲーム中での立場も考えて

初期設定段階ではけっこう清楚なイメージがあったのですが、それだとイルミナとかぶるので、ちょっと見た目のイメージを変更しました。そしたらイルミナがあんなふうになっちゃって……。コスチュームに関しては、時間があればもうちょっと装飾に凝りたかったのですが、ゲーム中は彼女の扱いが非常に小さいので無難なラインで止めておきました。「チャイニーズキモノドレス」とか勝手に命名。







イルミナ

moo's COMMENT

スタッフの誤解で方向転換

企画当初、あるスタッフに「この服いいっすね。ヘソ出してるあたりが」と言われました。「いや、デッサンのバランス取りのために一時的に描きこんでるだけで実際はヘソ出してないんですよ」とも言えず、「あー、じゃあもう中途半端はキライだから胸元も強調しちゃおう！！」と。結果、清楚なのに挑発的なキャラになりました。



キャラクターへの愛情の深さ

moo氏独自の裏設定(？)やキャラクター制作時の思い出など、コメントの端々から滲み出るキャラクターたちへの愛情。その優しさを感じてほしい。



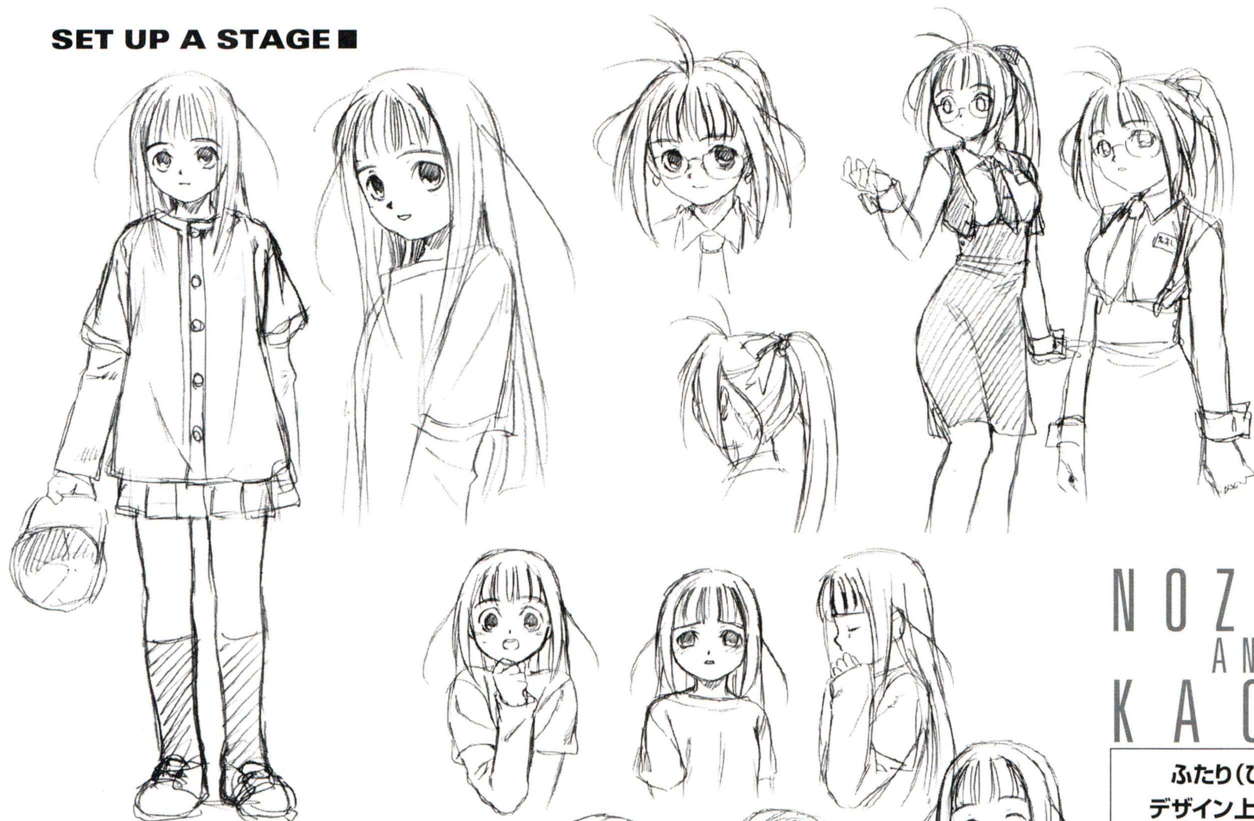
フェイ

moo's COMMENT

描いていて楽しい元気なキャラ

いちばん最初にキャラの原案が出来上がったのに、いちばん最後までデザインに戸惑ったキャラです。当初、「ピーターパン」みたいなキャラにしようかと思ったのですが、どうも絵的に引き締まらず、最終的にこういう形になりました。元気なキャラは、描いていても楽しいですね。

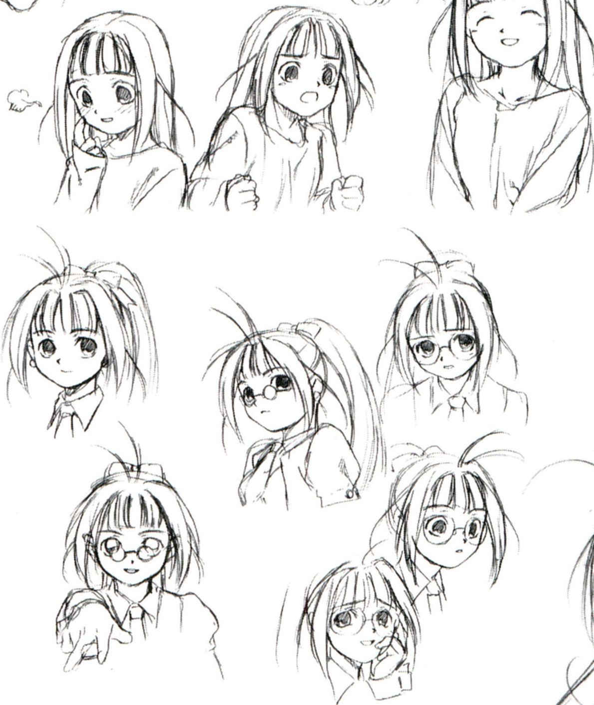




NOZOMI AND KAORI

ふたり（ひとり）のデザイン上のポイント

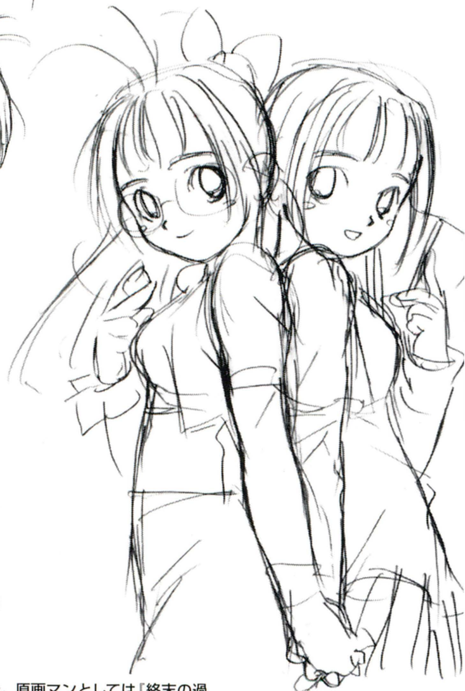
同一人物なのにまったく違った印象を与えるようにするポイントは、小物（メガネ・服装・髪形）づかいと、服装の違いによるボディーラインの変化。「変身」ではなく、あくまでも「変装」であること。
「のぞみ」＝やぼったい
子どもっぽい
「香」＝スーパーおねーさん



『ネットロ』キャラデザインの流れ１
企画段階

三原：まずゲームの企画草案書とキャラ設定を、小池先生にお渡ししました。キャラクターデザインについては、本企画に関しては「小池先生の絵ありき」で始まったため、とりあえず主人公のポイントだけは提示させていただき、それ以外はデザインを進めながら煮詰めていこうと考えていました。ちなみに、もし断られていたら、企画自体がお流れになっていた可能性もあったんですが……。

小池：のぞみと香のデザインについて依頼があったときは、ポイント（設定）は決まっていたのですが、まだシナリオが上がっていなかったんです。キャラがどういうふうにしゃべるのかわからないので、のぞみはシナリオの方が動かしやすいように、表情での個性づけを避けたデザインをしようと考えました。



キャラクター完成までの道

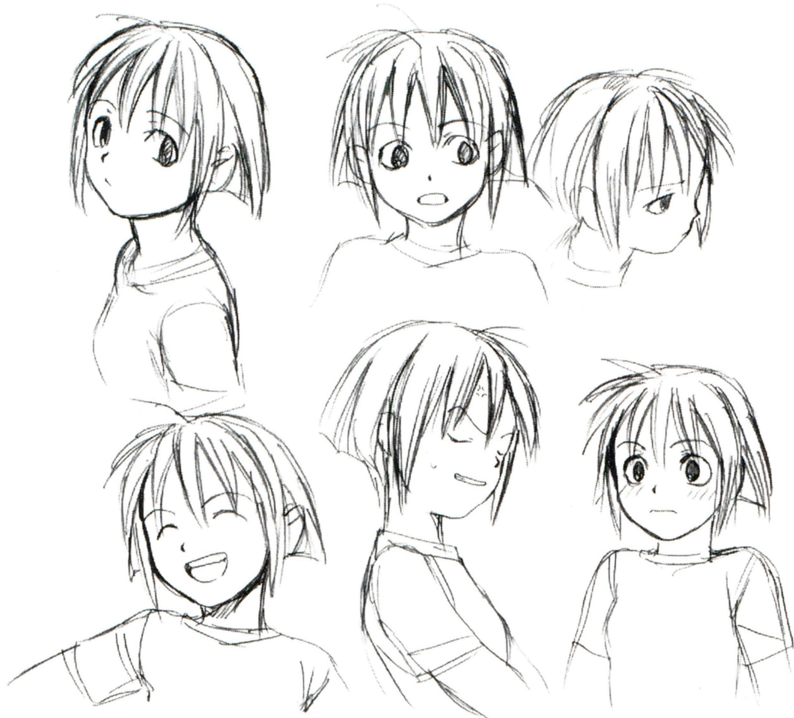
キャラクターデザインが完成するまでのラフ画とともに、プロデューサー、三原一郎氏とキャラクターデザイナー、小池定路氏のコメントを紹介する。

「対局麻雀　ネットでロン！」キャラクター設定資料集

GAME INFORMATION
In Store Now!
「対局麻雀 ネットでロン！」
●プレイステーション2
●アリカ
●6,800円
●ネットワーク麻雀
●1人プレイ（ネットワーク接続時最大4人）
●キャラクターデザイン：小池定路（スケアクロウ）

PROFILE
●三原一郎
Ichirou Mihara
プロデューサー。
1968年生まれ。京都出身。タイトー、カプコンなどを経て、アリカに入社。代表作は『カードキャプターさくら』シリーズ（PSソフト）、『TGM（テトリス ザ・グランドマスター）』シリーズ。最新作はもちろん『対局麻雀　ネットでロン！』。

PROFILE
●小池定路
Sadaji Koike
キャラクターデザイナー。
3月14日生まれ。札幌市出身。原画マンとしては『終末の過ごし方』（アボガドパワーズ）でデビュー。以降、イラストレーターとして多方面で活躍中。最近では『ひよぴよ』（小林めぐみ著・角川スニーカー文庫）挿絵など。「気がついたらカレーばっかり食ってる気がする今日このごろ。『怪奇大作戦』と『コメットさん☆』のDVD化に備えて貯金中」。アボガドパワーズ在籍。



『ネットロ』キャラデザインの流れ3
デザイン第2稿

三原：直子に関してはスタッフ内で第1稿バージョンの人気が高く、「なんで修正がいるの？」といったやりとりを経て、結局修正をお願いしました。結果として直子と沢田は「修正」ではなく、第1稿とはまったく別のキャラクターとして生まれ変わりました。

小池：直子は、私も第1稿のほうが気に入っていたので、今回スタッフの方たちに人気があったと聞いて、とてもうれしいです。

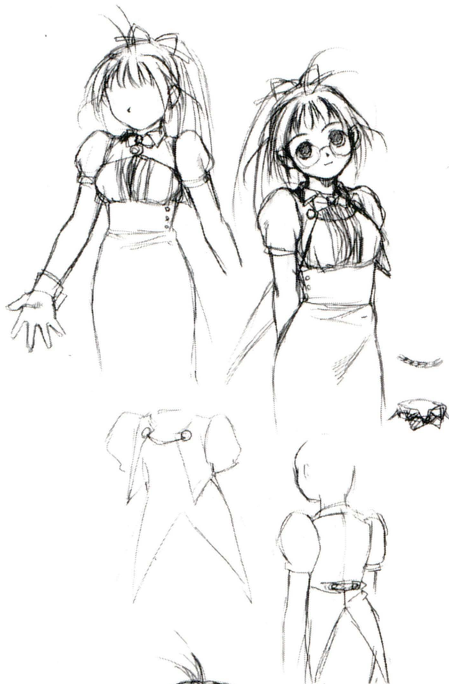
この作品は意外に男性キャラの比率が高いのですが、ふだんの仕事ではなかなか男性を描く機会がないので、いろいろデザインするのは新鮮な気分でおもしろかったです。だから男性キャラにも注目していただけると、うれしいですね。

『ネットロ』キャラデザインの流れ2
デザイン第1稿

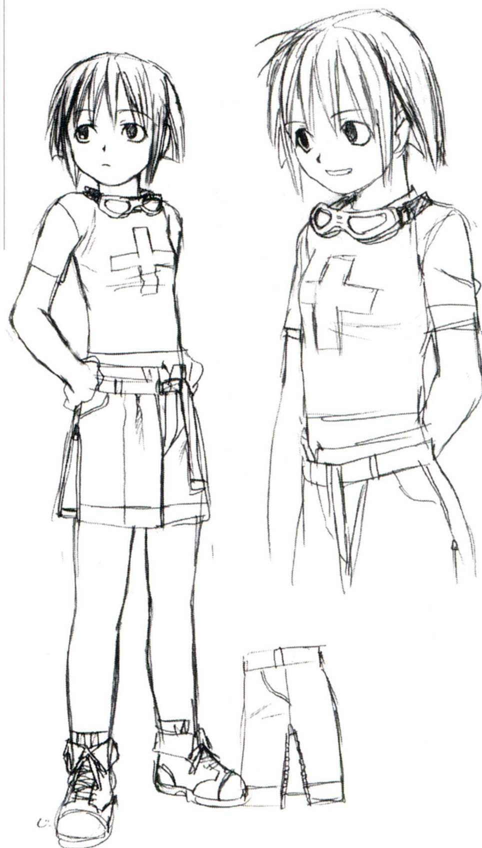
三原：のぞみと香については、ほぼ1発OKだったと記憶しています。このふたり（ひとり）については、香のコスチュームやカラー、ボリュームなどの細部調整をお願いして終了しました。ちなみにプレスリリースなどで、この第1稿の絵が使われていることもありますが、それだけ完成度が高かったということです。変更をお願いしたのは、サブキャラである直子（のぞみの親友）と沢田（「ぱれっと」の常連客）でした。第1案では直子はもっと男の子っぽく、沢田は「飄々としたおじさん」という印象でした。キャラクターを並べてみたときの全体の印象を少し若い方向に振るために、直子は女の子っぽく、沢田は「兄貴」っぽい印象に修正をお願いしました。

小池：のぞみ（香）はヒロインですから、カラーリングなどには特徴をもたせましたが、ひとりの人物としては「特徴のないふつうの女の子」として描きました。実はけっこう胸の大きい子なのですが、変装の前後でより印象が変わるように、体形があまりわからない服を着せました。逆に香はほかのキャラの憧れの対象であり、ヒロイン自身の憧れの対象でもあるので、自己を強く周囲にアピールするような表情にしました。快活で常に自信をもっている人物になるよう気を配って描きました。

沢田もそうなんですけど、私の絵柄はどうも男性と女性のデフォルメのギャップが激しいみたいで、しかもそのへん、本人の自覚がなかったんです。言われて初めて気づいて、ずいぶん悩みました。徳川というキャラも、リテイクこそ出ませんでしたが「顔が怖い」とかいろいろ言われた記憶があります。描いてる当人は「カッコいい」つもりだったんですが（笑）。











STAY WITH ME

●「どこまでも青く…。」

最後の1年間をいっしょにすごす5人のヒロインたち

たかみち キャラクター原画・アイデアスケッチ集

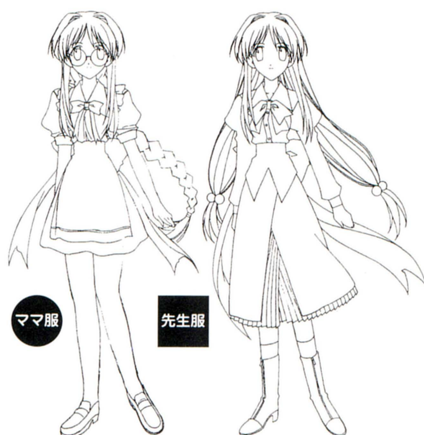
キャラクターデザイナー、たかみち氏が描く、
キャラクター＆イベントシーンの原画イラスト、
未公開アイデアスケッチを一挙公開！

GAME INFORMATION
2002.Feb. In Store!
「どこまでも青く…。」
●プレイステーション
●キッド
●6,800円 初回限定版（ラジオCD同梱）
●恋愛アドベンチャー
●1人プレイ

たかみち● キャラクターイメージスケッチ

これらは実際には作品で使用されていない設定ラフスケッチです。





一文字むつき（CV 浅野るり）

身長／161　B／80　W／56　H／80　血液型／O
担当科目／国語（古典）

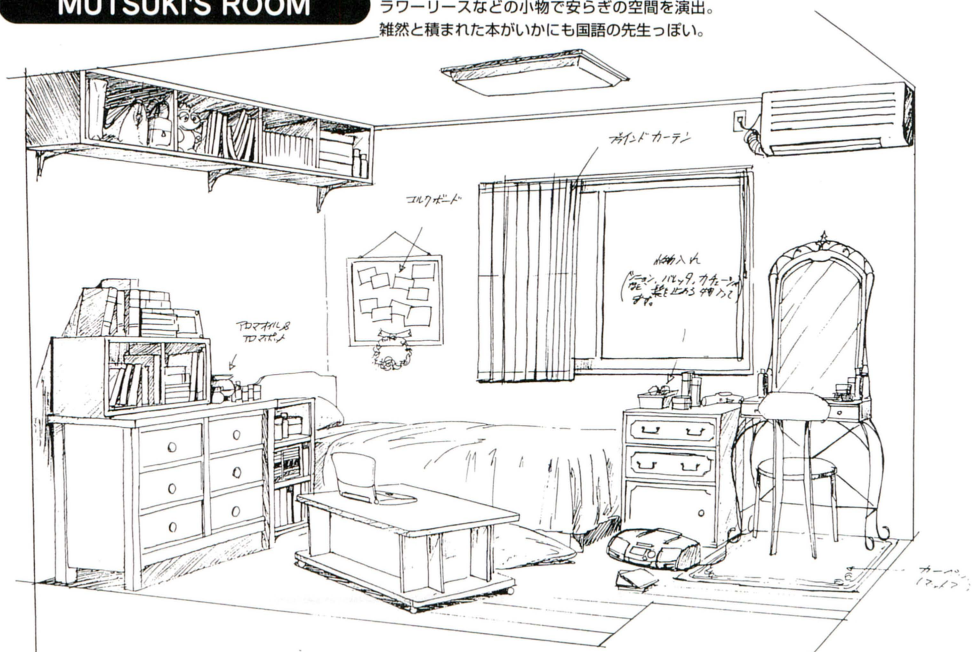
●

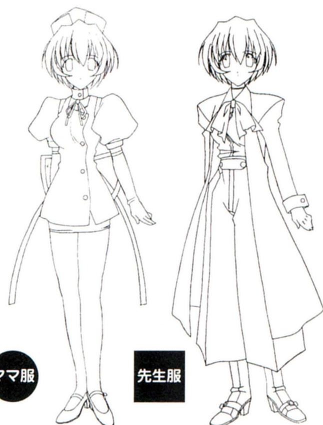
お嬢さまっぽいファッションが似合う、やさしくて生徒思いの先生。落ち着いた雰囲気とは裏腹に、ちょっとドジで泣き虫だったりする（泣きまねも得意だったり）。メイド服を装着すると、料理抜群、家事抜群のママにシフトする！



MUTSUKI'S ROOM

ヨーロッパ風のドレッサーや、アロマポット、フラワーリースなどの小物で安らぎの空間を演出。雑然と積まれた本がいかにも国語の先生っぽい。





二ノ舞きさらぎ（CV 木村亜希子）

身長／159　BWH／国家機密　血液型／AB
担当科目／化学

●

いつも真顔で無表情、と一とつに淡々と話すクセあり。黒のナース服（！）を着こなし神秘的なイメージだが、化学的？発明品や新薬はマッドサイエンティストの怪しさ。仁歳家をいつの間にか改造したらしく、天井や床から神出鬼没だ。



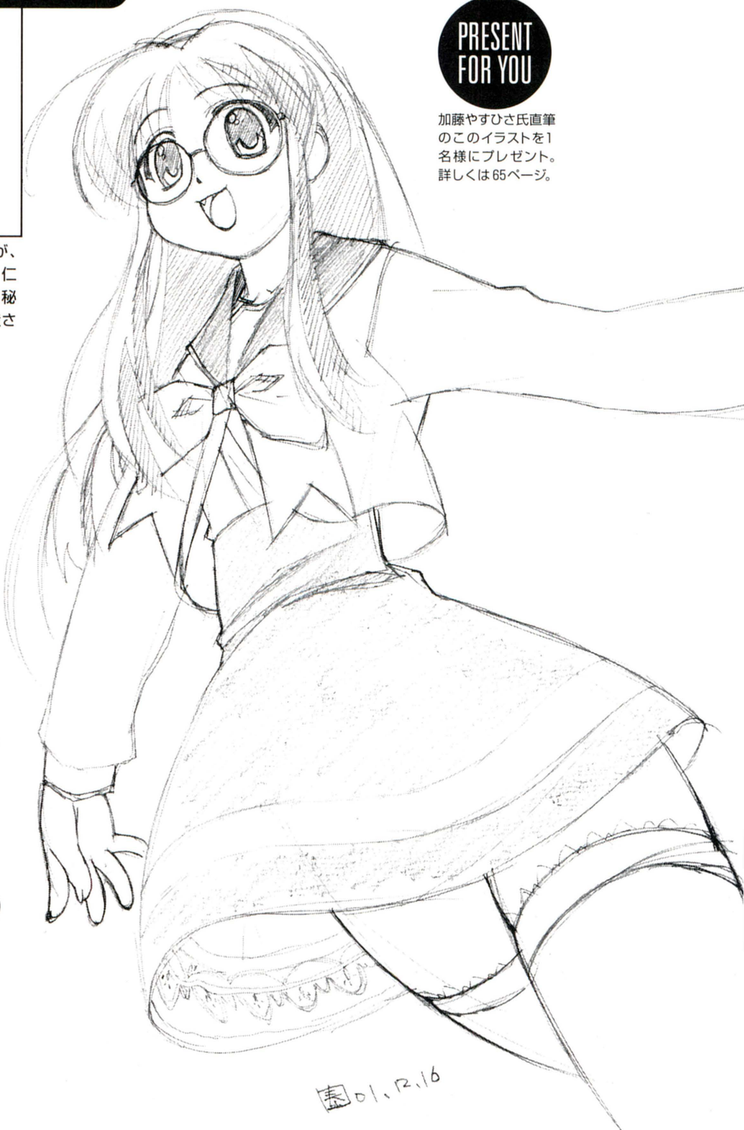
KISARAGI'S ROOM

TOP SECRET



KEEP OUT

屋根裏部屋が本拠地らしいが、すべては謎に包まれている。仁歳家の天井裏や床下はすでに秘密の通路や秘密の部屋に改造されているもよう？



PRESENT FOR YOU

加藤やすひさ氏直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは65ページ。

SLAPSTICK
DAY-IN, DAY-OUT!
IT'S MY LIFE WITH MAMA-TEACHERS!

学校では厳しい先生、家ではやさしいママ。
5人のママ・ティーチャーのON／OFFコスチュームを、
プライベートルームといっしょに大公開！

「HAPPY★LESSON」キャラクター設定資料集

OVA INFORMATION

In Store Now!

「HAPPY★LESSON」
第1話　どきどき☆ママティーチャー
第2話　わくわく☆ヴァケーション
第3話　はらはら☆ハッピーママ

●DVD
●ケイエスエス
●第1話 3,000円（豪華版 8,000円）
●第2話 4,000円（豪華版 8,000円）
●第3話　2002年春発売予定
●2002年4月 TV放映開始予定

ママ服



三世院やよい(CV 井上喜久子)

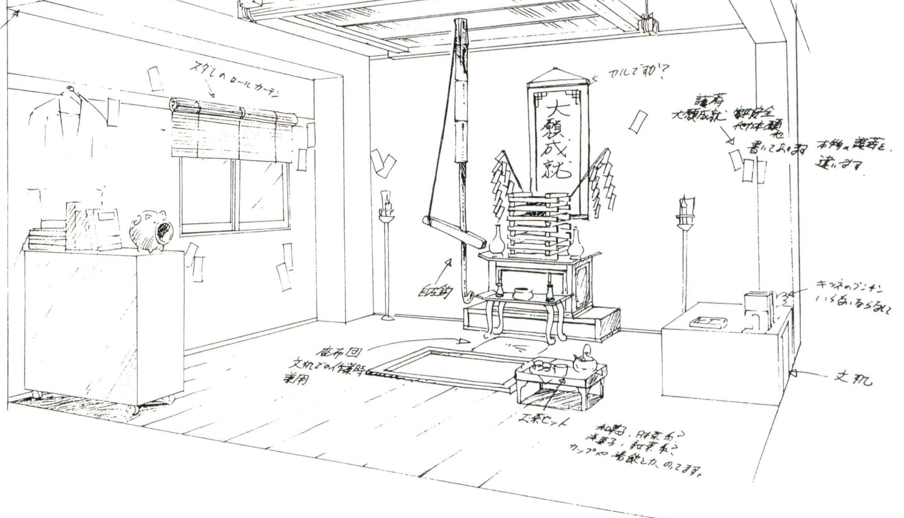
身長／166　B／85　W／54　H／83　血液型／A
担当科目／校医

●

生徒の信望が厚く、保健室は悩み相談室と化し、廊下は長蛇の列(主に男子)。ミニスカに白衣がくらくらモノ！　放課後は巫女さん姿に大変身。実家が神社の宮司で、巫女として手伝っているそう。除霊や厄除けが「副業」らしい。

YAYOI'S ROOM

純和風に改装済。囲炉裏やスダレ、文机など調度に徹底したこだわりが感じられる。祈祷に大活躍の祭壇は、やよいの必須アイテム。



ママ服



四天王うづき(CV 古山きみこ)

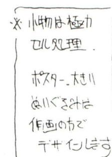
身長／154　B／78　W／50　H／79　血液型／B
担当科目／美術

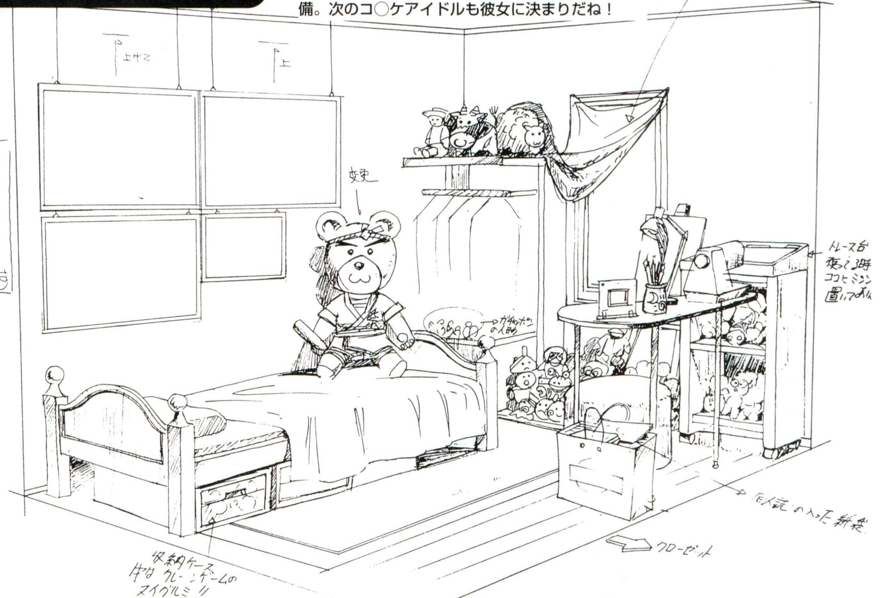
●

明朗快活な「歩く元気」。とにかくマンガやアニメ、ゲームが大好きで、得意技はコスプレ。羽がポイントの魔法系少女姿が基本形だ。人魚水着やロボット形コスチュームも簡単に作ってしまうところを見ると、家事はダメでも案外器用？

UDUKI'S ROOM

クレーンゲームのぬいぐるみが増殖中。さり気なく置かれた紙袋には同人誌が。トレース台にミシン完備。次のコ○ケアイドルも彼女に決まりだね！





ママ服



五箇条さつき(CV 笹島かほる)

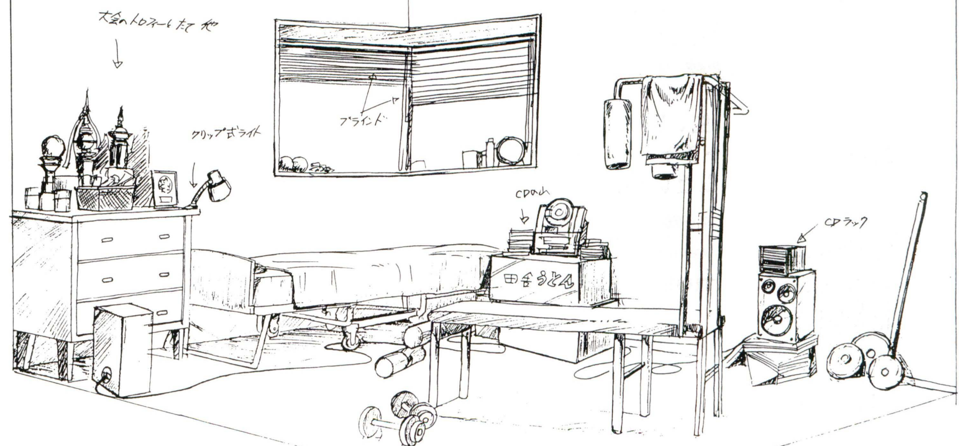
身長／158　B／84　W／56　H／81　血液型／B
担当科目／体育

●

さばさばした性格で世話好き。服装はシンプルで、動きやすければOK(そのカッコがドキドキものって気づいてないあたり……)。ホントはテレ屋さん。男言葉で特撮映画が好きなのは、小さいころ、まわりに男の子しかいなかったせいらしい。

SATSUKI'S ROOM

シンプル・イズ・ベスト。ベッドを折りたためば、即席体操室に。雑誌やダンボール利用で、邪魔な家具もなし。音楽にのってエアロビだあ!



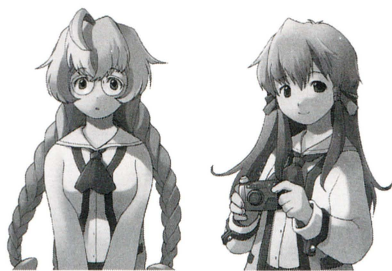
●「チョコレート♪キッス」

「本命チョコ」か「義理チョコ」か ラストに待ち受ける運命は?

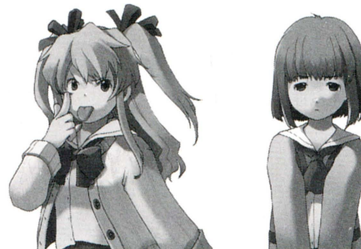


STORY

主人公の男子校生、有崎尚斗(ありさきなおと)は、大雪で校舎が壊れたために、復旧までの間、お嬢さま学校として有名な女子校に通うことに。校舎が復旧するのは2月15日の予定。主人公たち男子にとっても、女子校側にとっても、男女がいっしょに迎える初めてのバレンタインデーがやってくる。はたして主人公は、チョコレートをもらうことができるのか!?



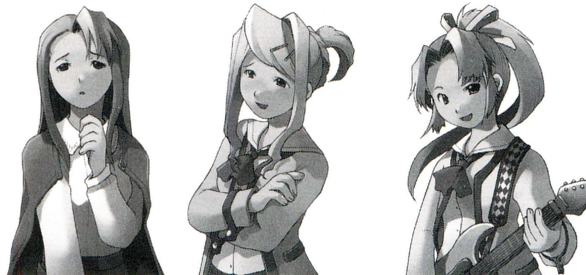




プロデューサー●石切山英詔コメント
夢の舞台で過ごす1か月を楽しんで!

このゲームは、私自身がキャラクターデザイナーさんの絵に惹かれて企画を立ち上げたものです。癒し系のキャラクターで、奇抜な服装ではなく、街角で見かけそうな女の子を描いてくださいとお願いしました。ストーリーも、プレイヤーやその身の回りにありそうなエピソードを随所に入れてあります。その点では、今までの恋愛ゲームにはなかったテイストに仕上がっていると思います。ゲームの舞台となるのは「女子校」。男性にとっての憧れであり未知の世界である「女子校」で1か月過ごす、というのをテーマにしています。

3,800円という価格ですが、マルチエンディングでフルボイス。さらに歌(もちろん歌詞つき)も11曲入っています。ボイス、歌については、「LaLa♪Lu」という9人組のスーパーユニットに担当していただいています。ぜひ、すべてのボイス&曲を聞いてください。



GAME INFORMATION
2002.2.14 In Store!
「チョコレート♪キッス」
- ●プレイステーション
- ●デジキューブ
- ●3,800円
- ●恋愛アドベンチャー
- ●1人プレイ

●「東京魔人学園外法帖」

「陽」「陰」「邪」が 幕末を舞台に絡み合う



STORY

大政奉還の前年、1866年。江戸の町は、徳川幕府への復讐を誓った「鬼道衆」の暗躍により、混乱に陥っていた。事態を重くみた幕府は、鬼道衆を討伐すべく、腕に覚えのある剣客たちを招集、討伐部隊を結成する。幕府への忠誠と復讐。それぞれの正義を信じて闘う若者たち。しかし、この戦いの裏には「龍脈」と呼ばれる力の鍵となる存在、「菩薩眼」を巡るもうひとつの争いがあった──。

プレイヤーは陽DISCの「徳川編」、陰DISCの「鬼道衆編」をクリアすることで、邪DISCの第3のシナリオをプレイすることができる。

GAME INFORMATION
2002.1.24 In Store!
「東京魔人学園外法帖」
- ●プレイステーション
- ●アスミック・エース　エンタテインメント
- ●通常版6,800円
  特別限定版9,800円
- ●伝奇時代劇アドベンチャーSLG
- ●1人プレイ
- ●キャラクターデザイン:小林美智

監督●今井秋芳コメント
現実と非現実の狭間に生きる者

コンシューマーでは初となる伝奇時代劇を製作するにあたって、その登場人物たちに求めたものは、「ノンフィクションの中のフィクション」です。「事実は小説より奇なり」といわれるように、史実や実話ほどおもしろいものはありません。実際にはいないであろう人間から、あたかも実在するかのような温度が感じられれば、その試みは成功といえると思います。

現実と非現実の狭間をうまく具現化してくれたキャラデザインの小林さん。幕末と現代を融合させ、新たな着物のデザインを見せてくれた阿南さん。このふたりによって形を与えられた人物たちは、破天荒でとても魅力的で……私のイメージどおりに仕上がりました。

この日本という国は、八百万の神が住み、多くの異国の文化が息づく国です。そういう多種多様な文化なればこそ、こういう者たちも生きることができるのではないかと考えます。



●image 1
ボツになったほうはニーソックスでしたが、こっちのコは脚のポーズの関係でふつうのソックスにしました。ニーソックスって、なんとなく色っぽいですよね。ミニスカートとの間にある太ももの肌色が新鮮で、視覚的効果が大きいんです。実は「うーん、かわいい」っていうだけなんですけど(笑)。(うたたね)



●image 2
あとで見て、背中がちょっと寸詰まりなのが気になったんですよ。あ、背中が短い!って(笑)。でも、ほんとうはこっちのほうが気に入ってるんですけど。(うたたね)

PROFILE
●うたたね ひろゆき
Hiroyuki Utatane
1966年6月15日生まれ。漫画家・イラストレーター。最近作『セラフィック・フェザー』(「月刊アフタヌーン」)。代表作は「まだ、ないです」とのこと。今春から初夏くらいに、某社でオリジナルのシリーズ連載を開始する予定。

なにかポイントがほしくて触角をつけちゃったんです

Behind the Cover
表紙の言葉

表紙のイラストは制約が多い。本のイメージ、デザインの都合などを考慮しなくてはならないからだ。今回の依頼を受けたとき、うたたね氏が考えたのもそのことだった。「まず全身を入れなくちゃいけない。でも直立するとサマにならない。とにかく体を畳むしかないんですけど、じゃあどうするか……」。最初に浮かんだイメージは座っている姿を上から見下ろすというものだった。そこに編集部からイメージサンプルのファックスが。見ると自分のイメージに近いものがある。「なんだかヤだな、と思って(笑)。人が考えたものと似てるというのは抵抗があったんです」。それで改めて考えたとき自然にするりと出てきたのが、うしろ姿の振り返り(image2)だった。「私、けっこう背中から腰のラインを気にしてるので、そこらへんを見せつつちょっと変わったものを描けないかな、と。背中を向けている表紙っていうのもインパクトがあるんじゃないかと思ったんです」。

もう1点のラフ(image1)は、編集部からの依頼に「活発な少女」という印象を受けたので、ショートヘアのコを描いてみた。どちらも甲乙つけがたく編集部内で大いにモメた末、結局「image1」を描いていただくことに。だが完成したイラストはロングヘア。「髪が長いほうが、圧倒的に受けがいいので(笑)。実はラフ段階でも髪を長くしてみたりしてたんですが、ピンとこなかったんです。それで下描きのときに少しいじってみました」。うたたね氏自身ヘンな髪形を描くのが好きではないということと、表紙だから奇抜な髪形にはできないということでオーソドックスなスタイルを選んだのだという。「でも、なにかポイントがほしくて、触角をつけちゃったんです(笑)。ふだんは、あまりつけないんですけど」。

ちなみにこの女の子、名前はまだない。うたたね氏はキャラクターの名前に非常に気を遣うので、めったなことでは名前をつけられないのだ。「けっこう名前マニアなところがあって、座右の書は『難読奇姓辞典』というヤツなんです(笑)。漢字の読みっておもしろくて、昔から好きなんですよ」。

「うたたねひろゆき」という名前も本来は漢字で、この辞典に載っていたもの。「漢字だと<一二三四五>と書くんです。一二三の読みは、ひおみ、ひじみ、うたかね……とあって、いちばんマヌケなのが<うたたね>(笑)。四五も、その辞典から名字につながるものを選びました」。当時マンガ界では「こんな漢字、どこから探してきたんだ」という字のキャラクター名や技名が大流行。それで逆に、ふつうの漢字を使いながら読めない名前にしたのだそうだ。当然のことながら読めない人が続出した。「それに数字の羅列なので、<一二三四>で終わったり、逆に<〜五六>まで書かれたり、もうメチャクチャ(笑)。これはもう、しょうがないからと諦めて、ひらがなに統一しました」。

うたたね氏の名刺に書かれている肩書きは「絵空事師」。「特にいわれはないんです。ただのマンガ家じゃつまらないし、マンガってある意味、絵空事だなと思って」と、さらりと言ううたたね氏だが、マンガに対する思いは深い。「絵的なこととか表現的なこととか、これができればっていうものが自分の中にあるんですけど、まだまだ、ですね(笑)。せっぱつまって、ジタバタして……、ここ数年すさまじく速くすぎてしまって。でも、手間がかかるしたいへんなんですけど、マンガはやっぱり描いていて楽しい。もうちょっと自分の中で余裕をもって描ければ、と思っています」。

今年、オリジナルの連載を始めるといううたたね氏は、新たにどんな世界を見せてくれるだろうか。

QUIET TALK

取材の現場から

記事中では書けなかった取材時のエピソードを少しだけ公開します。ここを読めば、クリエイターさんの意外な一面が見えるかもしれません。

堀江由衣さん取材記

声優としても、また歌手としても活躍中の堀江さん。たぶん、とっくに知ってらっしゃる読者も多いでしょうが、写真でもわかるとおり、かわいらしい、おっとりした雰囲気の方でした。そういうところは、ちょっと役柄に似ているかも？

最終話のアフレコが終了してわずか4日後に行われたインタビューでしたので、最終話や、その前2話に関する話題が多かったのですが、やはり非常に気合いの入った現場だったようです。記事にもあるとおり、堀江さん自身もキャラクターに入りこみすぎて、セリフが言えなくなってしまったりもしたとか。原作が連載中ということもあり、アニメなりのオリジナルの展開で迎えた結末は、堀江さんにとって忘れられないお話になったとか。それは、ファンにとっても同じだったのではないでしょうか。

おもしろいところでは、ロングヘアの女の子キャラクターに弱いなんて話も飛び出しました。そういえば、堀江さん自身もロングヘア。やはり、ご自身の好みが反映されているのでしょうか。

今年は、ライブなども積極的に挑戦されるとのこと。今後の活躍がますます楽しみです。

西又葵さん取材記

新宿で待ち合わせした西又さんと取材班。取材は滞りなく――西又さんの口から飛び出す意外な言葉の数々に圧倒されながら、ではありますが――終わり、取材班と『21-Two One-』の発売元であるオークスの宣伝部長Y田さんは、打ち合わせのためその場に残りました。が、ひととおり話がすんでも、Y田さんは席を立ちません。しかも気がつけば、記者（私）をじーっと見ているじゃありませんか！　ひー、取材のとき、なにかマズイことを言ってしまってましたでしょうかぁ？　思わず震え上がる記者に、Y田さんがひと言。「西又さんてチャーミングな方ですよね」。

その後、西又さんのかわいさ絶賛会スタート。こんなことで盛り上がる現場、初めてでした。それほどに西又さんがチャーミングな方だということもありますし、Y田さんもいい人だったということですね。

メタルユーキさん取材記

記事の最後、例の「ヒ・ミ・ツ♪」のくだりを語り終えたユーキさん。ヒミツにこだわる理由は、奥さまにあるようです。「ウチの女房なんか見てますと、ヒミツなんかないんですよ！　どこを掘り返せば魅力が出てくるんだって感じですよね。なにせつきあいが長いですからねぇ。お互い隠してるところなんかなんにもないんですよ」。……奥さま相手にヒミツがなくなるほど女のコの気持ちをサーチしちゃったってことですか？　しかもこのとき、マジメなことを語ってるのとはまるで違う、すばらしくチャーミングな笑顔ですよ。

ユーキさん、あなたはわかっていない。あなたの言葉が、適齢期の記者（ちょっと過ぎてますが）にとってはただの「ノロケ」にすぎないのだとゆーことが……。

森岡浩之さん×赤井孝美さん取材記

森岡さんはアニメ化に関して何も要望を出さなかったという。

「（小説とアニメという）異文化が出会うと、そこには当然、誤解や違和感が出てくる。でも異文化どうしは理解しあえないし、むしろ理解しあえないってことを理解する。そういう風に思ってるところが、森岡さんのおもしろいところ。なんか野放し的状況がおもしろかった。アーヴみたいで（笑）」という赤井さんに、「私にはあくまで小説が最終形態。そこから先を展開するのは、ほかの人がしてくれたらいいなあという感じで」と森岡さん。

「アーヴは、別の文化は別の文化として『いいや、どうでも』って。こっちに干渉してこなければね。

大帝国には多かれ少なかれそういうところがあります。イギリスがそうかな。モンゴルは逆に支配者のほうがどんどん被征服者の文化に同化していったので、結局同じモンゴルなのにウズベキスタンとか、ばらばらに分かれちゃった。それはそれで、地域地域の文化を尊重してたってことです。アメリカは単一の価値観で『これが正しい』ってなってしまう。世界がアメリカになれば幸せになれるみたいな。でもその<善意>が一貫していない。主張しても、利益がからむと引っ込んでしまうところがあります」。

地球上で例えるなら、アーヴ的な国とは？

「アーヴ帝国は宇宙空間でないと成り立たない国です。アーヴにとって地上世界とは、別に統治しているわけではなく、実はただの貿易相手にすぎない。でも無関係だよと言っちゃうと、じゃ宇宙船つくってもいい？とか言われてややこしいんで、形だけ<支配>しているんです。

でも地上ではこういう形で支配するのは無理。イギリスがいくら洗練されているって言っても、自国の繊維製品を護るために、植民地時代に市場を脅かすインド人の片腕切ったりしたこともある。でもアーヴはそんなことをしなくても、ある商品が流れ込んでくるのが不都合だったら買わなきゃいいじゃないって話になります。そういう意味で、もっとも星間国家らしい特色を備えた帝国を構築したつもりです。その対極に立つのが人類統合体で、これはアメリカがモチーフなんですけど。要するに『理解は美しい』という。このふたつの対立が描ければと思います」。

アーヴの斬新な統治法は、森岡さんの人柄とシンクロするものだった。より『星界』シリーズが身近に感じられた一幕。森岡さん、赤井さん、おもしろいお話、ありがとうございました。

樋上いたるさん取材記

樋上さんの取材は、ビジュアルアーツ大阪本社にて行われました。実は記者は、樋上さんにお会いするのは2度目。久しぶりにお会いする樋上さんでしたが、やっぱり前と変わらず、とてもかわいらしい方でした。でも、何だかちょっと表情が固い感じ。インタビューは久しぶりということで、緊張されていたようです。「しゃべるのは、ほんとうに苦手なんです」と、ちょっと照れ笑い。でも、シナリオ担当の方が同席されたこともあって、緊張は次第にほぐれていったよう。楽しいお話がたくさん聞けました。

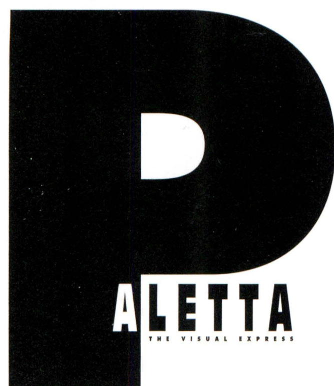
特に感じたのが、スタッフとのチームワークのよさ。プライベートでおもしろい映画を見たり、いいなと思うグッズを見つけたりす

29ページに掲載されている描き下ろしイラストの線画。このあとは、インタビューで樋上さんが言っていたように、スタッフとのチームワークによって、弾けた感じが伝わってくる元気のいいあゆと観鈴が完成していくのだ。



ると、会社で言わずにはいられないという樋上さん。いちど見た映画を、会社の人ともういちど見にいくことも珍しくないとか。「僕、ホラー苦手なのに」と嘆く人もいるらしいのですが、それでも見にいってしまうとのことです。しかし、仕事になったら意見をきちんと伝え合い、樋上さん自身、納得がいかないことがあったら指摘することもあるとか。スタッフ間の仲のよさとは、また別の厳しさ。そして、密な連絡。この絶妙なバランスが、次々とヒットを生み出す秘密のひとつでしょうか。

現在は、新作『CLANNAD』の制作真っ最中とのこと。発売が待たれます。



PALETTA 2002.WINTER vol.2

CONTENTS

表紙イラスト：うたたねひろゆき

■発行人 浜村弘一
■編集人 青柳昌行
■編集長 林久徳
■副編集長 大塚訓章（ねこまた工房）
■アートディレクター 田村宏（海月デザイン）
■デスク 鈴木順二（ねこまた工房）
■編集スタッフ 市川香・岡田尚子（ねこまた工房）
梅沢鈴代、書上久美、木俣冬、高橋剛
■デザイン 田村宏、本山理咲（海月デザイン）
■フォトグラフ Studio Atom、田村尚行
■スーパーバイザー 池山一二（ねこまた工房）
■業務部 佐藤秀
■広告営業 黒沢秀樹、幸宏樹、樋口尚子
■雑誌営業 堂前秀隆、中村宣忠、酒井晴志

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154－8528
東京都世田谷区若林1－18－10
03－5433－7850（営業部）

編集後記

■前回の編集後記で書いたように、早速"波乱万丈"になってる気がしないでもないPALETTA vol.2。この原稿を書いている時点（発売日の1ヵ月前）で"コレ"なんだから、年末年始を挟む今後ナニが起こるやら……。それでも「作った本を出版できる」って、このご時世では結構幸せなコトなんだよねぇ。(H)

■ゲームもアニメもコミックも！　こんなかけ声でスタートした本誌だが、読者の目にはどのように映っているだろうか。第2号では、ジャンルを越えた対談も実現。ますますなんの雑誌か……いや、本邦初のビジュアルエンタテインメント誌です。(21)

■今年は午年。PALETTAが、天馬のごとく空高く駆け上がるような年になってくれることを願ってやみませ……、ん、それではペガサス年になってしまうか。う～ん、最近ちょっと「初老度」が上がってるもんで、訳わからなくなってます。(J)

■波乱万丈（個人的に）の2001年が終わり、ついに新しい年がやってきました。そしてPALETTAもvol.2が！　今年もこうやって読者のみなさんと会えることを喜びつつ、vol.3へ向かって爆進していきます。(休みはどのゲームにハマろうかなO)

■11月15日に上京、あれという間に担当ページができ、風邪と二人三脚（不覚）でココまできました。しみじみ本作りは編集する自分も勉強しなきゃなって再認識。いや、当たり前のことなんスけど。途中の参入で混乱させた皆さま、ごめんなさい～。(N)

■原稿を読んでいて、ふと気になることが……。確認のために『フルバ』のビデオを見始めたのが運の尽き。気がついたら、編集部一同テレビの前に集まってビデオ鑑賞会になっていた。『星界』で、確認のために……以下同。仕事しろよ！(Kei)

次号PALETTA vol.3は

2002年4月中旬発売予定







namco

うれしいね、初めてそろったよ!

ファンタジア・デスティニー・エターニア、
人気のテイルズキャラクターが勢ぞろいした
待望のファンディスク遂に誕生!



Tales of Fandom Vol.1™

テイルズオブファンダム Vol.1

テイルズファンディスク



いのまたキャラ&藤島キャラ、夢の共演

ジャケットはシリーズ3作の主人公をデザインした2種類!ソフトもジャケットと同じイラストを使った、ファン涙モノのピクチャーレーベル仕様。キミはどっちを選ぶ?

※ゲームの内容はどちらも同じです。

1月31日発売　価格 3,800円(税別)

初回購入者特典「ファンダム」キャラクターポスター(B2版)

自作の「カオドラ」を投稿・公開しよう! 携帯電話接続ケーブル(SCPH-10180)対応

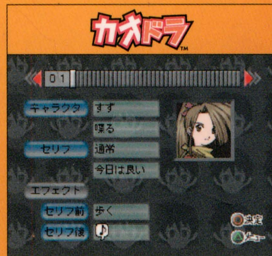
カオベンチャー



カオベンチャー (アドベンチャーゲーム)

本編では語られなかったエピソードが満載。カオ絵とセリフが楽しい完全オリジナルストーリー。

カオドラ



カオドラ (ミニドラマ)

キャラクター総出演の笑いと涙のミニドラマ。エディットモードで自分だけの作品も作れるぞ。

クレーメルラボ



クレーメルラボ (アクションパズルゲーム)

落ちてくる晶霊石をどんどん消そう。「シナリオ・スコアアタック・2P対戦」3つのモードで熱くなれ!

テイルズ豪華声優陣48人が再び集合。収録ボイスは合計6時間以上!

主な声の出演

★「テイルズ オブ ファンタジア」

クレス・アルベイン	草尾　毅
ミント・アドネード	岩男　潤子
クラース・F・レスター	井上　和彦
アーチェ・クライン	かないみか
チェスター・バークライト	伊藤健太郎
藤林すず	川田　妙子
アミィ・バークライト	根谷美智子

★「テイルズ オブ デスティニー」

スタン・エルロン	関　智一
ルーティ・カトレット	今井　由香
リオン・マグナス	緑川　光
フィリア・フィリス	井上喜久子
チェルシー・トーン	渡辺菜生子
リリス・エルロン	石橋　千恵
ディムロス	置鮎龍太郎

★「テイルズ オブ エターニア」

リッド・ハーシェル	石田　彰
ファラ・エルステッド	皆口　裕子
キール・ツァイベル	保志総一朗
メルディ	南　央美
レイシス・フォーマルハウト	磯部　弘
プリムラ・ロッソ	長沢　美樹

※この広告で表現されている「ラッキースクラッチ」は架空のものです。



9784757707795



1929476011435

ISBN4-7577-0779-7

C9476 ¥1143E

定価1200円　本体1143円

雑誌61951—50　Ⓗ 2002年5月　Printed in Japan　凸版印刷株式会社

PALETTA THE VISUAL EXPRESS　WINTER 2002 Vol.2

2002年2月1日発行

発行所／株式会社エンターブレイン　発行人／浜村弘一　編集人／青柳昌行
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　☎03-5433-7850(営業局)

enterbrain